

**PERENCANAAN INTERIOR
ACTION FIGURE CENTER
DI KOTA SURABAYA**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM. 12150139

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

**PERENCANAAN INTERIOR
ACTION FIGURE CENTER
DI KOTA SURABAYA**

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk memenuhi persyaratan
Mencapai derajat sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Oleh:

Muhammad Khariz Putra Sani
NIM 12150139

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2017**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

PERENCANAAN INTERIOR
ACTION FIGURE CENTER
DI KOTA SURABAYA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Khariz Putra Sani
12150139

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan di hadapan dewan
penguji Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Pada tanggal 24 Januari 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua : Basnendar Herry P., S.Sn., M.Ds.

Penguji Bidang I : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.

Penguji Bidang II : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M. A.

Penguji Pembimbing : Indarto, S.Sn., M.Sn.

Sekretaris : Rd. Ernasthan Budi P., S.Sn., M.Sn.

Surakarta, 2017

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khariz Putra Sani
NIM : 12150139
Program Studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya berjudul : Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 3 Februari 2017

Yang Menyatakan,



Muhammad Khariz Putra Sani
NIM. 12150139

ABSTRAK

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA (Muhammad Khariz Putra Sani, 2017, xxiv dan 244 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota besar setelah kota Jakarta di Indonesia. Kota yang juga terkenal sebagai kota pahlawan ini mempunyai sebuah program inkubasi dan akselerasi perusahaan rintisan (*startup*) kreatif berbasis teknologi, yang memiliki misi agar anak muda Surabaya dapat meluncurkan bisnis atau produk berbasis teknologi yang berdampak positif dan memberikan nilai tambah kepada masyarakat. Perkembangan berbagai komunitas kreatif di Surabaya sangatlah pesat dalam era ekonomi kreatif saat ini. Kota pahlawan ini juga sudah memiliki banyak pelaku komunitas kreatif dalam pengembangan industri kreatif. Salah satu komunitas kreatif yang berkembang di Surabaya adalah hobi mengoleksi *action figure* beserta dengan kegiatan pendukungnya. Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini perlu dilaksanakan untuk meningkatkan industri kreatif maupun ekonomi kreatif berbasis teknologi di kota Surabaya. Perencanaan ini memiliki ide gagasan baru yang mampu mengeksplorasi bahan dan material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior. Pada perencanaan ini akan diaplikasikan dengan menggunakan tema *Heroes of Surabaya* yang memiliki makna pahlawan-pahlawan Surabaya mengambil dari karakter pada semangat Bung Tomo untuk membangkitkan pemuda-pemuda Surabaya melawan penjajah. Dengan menggunakan tema *Heroes of Surabaya* yang diaplikasikan melalui gaya kontemporer memunculkan sebuah ide gagasan baru yang akan menjadi suatu keunggulan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dalam konsep mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior agar dapat menampilkan karya yang inovatif dan kreatif.

Kata Kunci : Interior, *Action Figure*, *Heroes*, Kontemporer.

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada,
Kedua Orang tua dan semua orang yang selama ini membimbing saya
untuk menuju kesuksesan.



MOTTO

“Keep thinking the out of the box, Keep executing the inside of the box”

~

“Tetap berfikir di luar kotak, tetap eksekusi di dalam kotak”

(Albert Einstein).



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan ridlo-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya setelah melalui proses bimbingan tugas akhir yang begitu panjang. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini berjalan dengan lancar, terutama kepada :

1. Indarto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan dalam bimbingan dan pengarahannya, dalam proses bimbingan, pembimbing selalu bersabar dan tetap memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
2. Dosen Prodi Desain Interior, yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam proses perkuliahan sampai terselesaikannya Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
3. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn. dan Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain dan Prodi Desain Interior, yang telah memberikan izin penulis untuk membuat karya ini.
4. Hj. Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dari awal masuk perkuliahan hingga sampai membuat Tugas Akhir Kekaryaannya ini.

5. Keluarga Besar penulis, yang paling utama adalah Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas doa dan dukungannya.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan Desain Interior ISI Surakarta, terutama kepada : Brian Villi, Arief Hendy Rachmawan, Bayu Bramanta, Yuansa, Nilna Muna, Fiqi Fauzi, Aniz Rahma Ningrum, Abdur Raikhan, Kuncoro, Geng Kos Halilintar, Interior angkatan 2012, dan untuk kekasih tercinta W Ranta Cosynala.
7. Keluarga Besar ISI dan Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkreativitas dan bermasyarakat.
8. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Ucapan dan rasa terima kasih penulis persembahkan untuk nama-nama di atas, yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis sekecil apapun bagian itu. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhir kata dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta,2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Abstrak	v
Halaman Persembahan	vi
Motto	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiv
Daftar Skema	xxi
Daftar Tabel	xxii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan dan Manfaat	15
D. Sasaran Desain	16
E. Ruang Lingkup Garap	17
F. Originalitas Karya	18
G. Sistematika Penulisan	20
 BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	
A. Tinjauan <i>Action Figure</i>	22

B. Pendekatan Pemecahan Desain	29
1. Pendekatan Tema/Gaya	29
2. Pendekatan Fungsi	36
3. Pendekatan Ergonomi	40
4. Pendekatan Teknis	53
C. Ide Perencanaan	70
1. Bentuk	71
2. Warna	76
BAB III PROSES DESAIN DAN METODE DESAIN	
A. Tahapan Proses Desain	79
1. Data Literatur	80
2. Data Lisan	82
3. Data Lapangan	83
B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih	85
1. Pengertian Perencanaan Interior <i>Action Figure Center</i> di kota Surabaya	85
2. <i>Site Plan</i>	87
3. Struktur Organisasi	88
4. Tugas Pokok dan Fungsi	90
5. Sistem Operasional	96
6. Aktivitas Pengguna	98
7. Kebutuhan Ruang	107
8. Besaran Ruang	110

9. Hubungan Antar Ruang	113
10. Organisasi Ruang	115
11. Zoning Grouping	116
12. Sirkulasi	122
13. <i>Layout</i>	131
14. Unsur Pembentuk Ruang	134
15. Unsur Pengisi Ruang	166
16. Elemen Pengkondisian Ruang	182
17. Sistem Keamanan	193
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	
A. Pengertian Judul	195
B. Denah Lokasi	197
C. Struktur Organisasi	198
D. <i>Zoning Grouping</i>	199
E. Sirkulasi	200
F. <i>Layout</i> Keseluruhan	203
G. Hasil dan Penerapan Area <i>Office</i>	204
H. Hasil dan Penerapan Area Desainer	209
I. Hasil dan Penerapan Area <i>Workshop</i>	214
J. Hasil dan Penerapan Area <i>Hall</i>	219
K. Hasil dan Penerapan Area <i>Store</i>	224
L. Hasil dan Penerapan Area Studio	229
M. Hasil dan Penerapan Area <i>Lobby</i>	234

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	239
B. Saran	240
Daftar Pustaka	241
Lampiran	245



Daftar Gambar

Gambar 01. Logo <i>Hasbro</i>	9
Gambar 02. <i>Action Figure Alien Vs Predator</i>	23
Gambar 03. <i>Action Figure Metallica</i>	23
Gambar 04. <i>Action Figure Superman</i>	24
Gambar 05. <i>Action Figure Spiderman</i>	24
Gambar 06. <i>Action Figure The Flintston Family</i>	25
Gambar 07. <i>Action Figure Saint Cloth Myth Pegasus Seiya</i>	25
Gambar 08. <i>Action Figure Soul Of Vinyl Go Ranger</i>	26
Gambar 09. <i>Action Figure Mazinger</i>	26
Gambar 10. <i>Action Figure Dragon</i>	27
Gambar 11. <i>Action Figure Kanibal</i>	27
Gambar 12. <i>Action Figure Army</i>	28
Gambar 13. <i>Replica Porsche Cayman S</i>	28
Gambar 14. Pidato Oleh Pahlawan Surabaya Bung Tomo	32
Gambar 15. Kutipan Pidato Bung Tomo	32
Gambar 16. Para Pejuang Surabaya Tragedi 10 November 1945	33
Gambar 17. Penggunaan Material Dalam Ruang Toko	35
Gambar 18. Bentuk Ruang Kamar Gaya kontemporer	36
Gambar 19. Bentuk Dinding Ruang Toko Gaya kontemporer	36
Gambar 20. Ergonomi Meja Kerja Dan Ruang Desainer	44
Gambar 21. Ergonomi Meja Kerja Ruang <i>Workshop</i>	45
Gambar 22. Ergonomi Rak <i>Display</i> Ruang <i>Store</i>	46

Gambar 23. Ergonomi <i>Artwork</i> Ruang <i>Hall</i>	47
Gambar 24. Ergonomi <i>Resepsionis</i> Ruang <i>Lobby</i>	48
Gambar 25. Ergonomi Tempat Duduk Ruang <i>Lobby</i>	49
Gambar 26. Ergonomi Tempat Duduk Ruang <i>Office</i>	50
Gambar 27. Ergonomi Area <i>Lavatory</i>	51
Gambar 28. Ergonomi Area <i>Lavatory</i>	52
Gambar 29. <i>ABS Plastic</i>	53
Gambar 30. Macam-Macam Kode <i>Plastic</i>	56
Gambar 31. Kode <i>Other Plastic</i>	57
Gambar 32. Bentuk Dasar Bahan <i>ABS Plastic</i>	59
Gambar 33. Bentuk Dasar Bahan <i>ABS Plastic</i>	59
Gambar 34. <i>ABS Plastic</i> Untuk Kemasan Makan Dan Minuman	67
Gambar 35. <i>ABS Plastic</i> Untuk Material Mainan	68
Gambar 36. Saat Berpidato Pahlawan Bung Tomo.....	71
Gambar 37. Transformasi Ide Bentuk Bung Tomo.....	73
Gambar 38. Transformasi Ide Bentuk Kabinet.....	73
Gambar 39. Transformasi Ide Bentuk Kabinet.....	74
Gambar 40. Transformasi Ide Bentuk Meja <i>Lobby</i>	74
Gambar 41. Transformasi Ide Bentuk Partisi.....	75
Gambar 42. Transformasi Ide Bentuk Panel.....	75
Gambar 43. Warna Merah	76
Gambar 44. Warna Oranye	76
Gambar 45. Warna Kuning	77

Gambar 46. Warna Coklat	77
Gambar 47. Warna Putih	77
Gambar 48. <i>Site Plan Action Figure Center</i> Di Surabaya	87
Gambar 49. <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 1	119
Gambar 50. <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 2	120
Gambar 51. Pola Sirkulasi Gedung A Alternatif 1	125
Gambar 52. Pola Sirkulasi Gedung A Alternatif 2	126
Gambar 53. Pola Sirkulasi Gedung B Alternatif 1	127
Gambar 54. Pola Sirkulasi Gedung B Alternatif 2	127
Gambar 55. Pola Sirkulasi Gedung C Alternatif 1	128
Gambar 56. Pola Sirkulasi Gedung C Alternatif 2	129
Gambar 57. <i>Layout</i> Alternatif 1	131
Gambar 58. <i>Layout</i> Alternatif 2	132
Gambar 59. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area <i>Office</i>	135
Gambar 60. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area Desainer	137
Gambar 61. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area <i>Workshop</i>	138
Gambar 62. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area <i>Hall</i>	140
Gambar 63. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area <i>Store</i>	142
Gambar 64. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area Studio	143
Gambar 65. Analisis Alternatif Rencana Lantai Area <i>Lobby</i>	145
Gambar 66. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Office</i>	146
Gambar 67. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area Desainer	147
Gambar 68. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Workshop</i>	149

Gambar 69. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Hall</i>	150
Gambar 70. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Store</i>	151
Gambar 71. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Studio</i>	153
Gambar 72. Analisis Alternatif Rencana Dinding Area <i>Lobby</i>	154
Gambar 73. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Office</i>	156
Gambar 74. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Desainer</i>	157
Gambar 75. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Workshop</i>	159
Gambar 76. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Hall</i>	161
Gambar 77. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Store</i>	163
Gambar 78. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Studio</i>	164
Gambar 79. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling</i> Area <i>Lobby</i>	165
Gambar 80. <i>Hall</i> Tampak Samping	183
Gambar 81. <i>Hall</i> Tampak Depan	183
Gambar 82. <i>Studio</i> Tampak Samping	183
Gambar 83. <i>Studio</i> Tampak Depan	184
Gambar 84. <i>Store</i> Tampak Samping	184
Gambar 85. <i>Store</i> Tampak Depan	184
Gambar 86. <i>Store</i> Tampak Belakang	185
Gambar 87. <i>Desainer</i> Tampak Depan	185
Gambar 88. <i>Desainer</i> Tampak Samping	185
Gambar 89. <i>Office</i> Tampak Samping	186
Gambar 90. <i>Workshop</i> Tampak Belakang	186
Gambar 91. <i>Workshop</i> Tampak Samping Menghadap Ke Barat	186

Gambar 92. <i>Workshop</i> Tampak Samping Menghadap Ke Timur	187
Gambar 93. Lampu Tl Rm <i>Bracket</i>	187
Gambar 94. Lampu Tl Rm <i>Grille Outbow</i>	188
Gambar 95. Lampu Tl Led Neon	188
Gambar 96. Lampu <i>Spotlight Philips</i>	188
Gambar 97. Lampu Led <i>Costum</i>	189
Gambar 98. Lampu Led <i>Costum</i>	189
Gambar 99. Lampu <i>Standing Lamp</i>	189
Gambar 100. Lampu <i>Par Stage</i>	190
Gambar 101. <i>AC Standing Floor</i>	191
Gambar 102. <i>AC Cassette</i>	191
Gambar 103. <i>AC Split Wall</i>	191
Gambar 104. <i>Hanging Speaker</i>	192
Gambar 105. <i>Studio Speaker</i>	192
Gambar 106. <i>Studio Speaker</i>	193
Gambar 107. <i>Ceiling Speaker</i>	193
Gambar 108. Bentuk Bahan <i>ABS Plastic</i>	196
Gambar 109. <i>Site Plan Action Figure Center</i> Di Surabaya	197
Gambar 110. <i>Zoning Grouping</i>	199
Gambar 111. Pola Sirkulasi Gedung A Area <i>Hall</i> Dan Studio	201
Gambar 112. Pola Sirkulasi Gedung B Area <i>Store</i>	202
Gambar 113. Pola Sirkulasi Gedung C Area <i>Lobby, Office,</i> <i>Workshop dan Desainer</i>	202

Gambar 114. <i>Layout Interior Action Figure Center</i>	203
Gambar 115. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Office</i>	205
Gambar 116. Hasil Desain Area <i>Office</i>	206
Gambar 117. Hasil Desain Area <i>Office</i>	206
Gambar 118. Material Keramik <i>Tile</i>	208
Gambar 119. Material Marmer	208
Gambar 120. Material Keramik <i>Tile texture</i>	208
Gambar 121. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Desainer</i>	210
Gambar 122. Hasil Desain Area Desainer	211
Gambar 123. Hasil Desain Area Desainer	211
Gambar 124. Material Marmer	213
Gambar 125. Material Keramik <i>Tile motif Black</i>	213
Gambar 126. Material <i>Parquet</i>	213
Gambar 127. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Workshop</i>	215
Gambar 128. Hasil Desain Area <i>Workshop</i>	216
Gambar 129. Hasil Desain Area <i>Workshop</i>	216
Gambar 130. Material Marmer	218
Gambar 131. Material Keramik <i>Tile Grey</i>	218
Gambar 132. Material Keramik <i>Texture</i>	218
Gambar 133. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Hall</i>	220
Gambar 134. Hasil Desain Area <i>Hall</i>	221
Gambar 135. Hasil Desain Area <i>Hall</i>	221
Gambar 136. Material Marmer	223

Gambar 137. Material Keramik <i>Texture</i>	223
Gambar 138. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Store</i>	225
Gambar 139. Hasil Desain Area <i>Store</i>	226
Gambar 140. Hasil Desain Area <i>Store</i>	226
Gambar 141. Material Keramik <i>Tile</i>	228
Gambar 142. Material Marmer	228
Gambar 143. Material Keramik <i>Tile</i> motif <i>Black</i>	228
Gambar 144. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Studio</i>	230
Gambar 145. Hasil Desain Area <i>Studio</i>	231
Gambar 146. Hasil Desain Area <i>Studio</i>	231
Gambar 147. Material Marmer	233
Gambar 148. Material Keramik <i>Tile Grey</i>	233
Gambar 149. Material Keramik <i>Tile texture</i>	233
Gambar 150. <i>Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Lobby</i>	235
Gambar 151. Hasil Desain Area <i>Lobby</i>	236
Gambar 152. Hasil Desain Area <i>Lobby</i>	236
Gambar 153. Material Keramik <i>Tile</i>	238
Gambar 154. Material Marmer	238
Gambar 154. Material Marmer	238

Daftar Skema

Skema 01. Tahapan Proses Desain	80
Skema 02. Struktur Organisasi <i>Ric's Collection Toy Menu Fucturer</i> ...	90
Skema 03. Struktur Organisasi <i>Action Figure Center</i>	91
Skema 04. Pola Aktifitas Pengelola <i>Office</i>	100
Skema 05. Pola Aktifitas Pengelola Desainer	101
Skema 06. Pola Aktifitas Tamu Desainer	102
Skema 07. Pola Aktifitas Pengelola <i>Workshop</i>	103
Skema 08. Pola Aktifitas Tamu <i>Workshop</i>	103
Skema 09. Pola Aktifitas Pengelola <i>Hall</i>	104
Skema 10. Pola Aktifitas Pengunjung <i>Hall</i>	104
Skema 11. Pola Aktifitas Pengelola <i>Store</i>	105
Skema 12. Pola Aktifitas Pengunjung <i>Store</i>	106
Skema 13. Pola Aktifitas Pengelola Studio	107
Skema 14. Pola Aktifitas Pengunjung Studio	107
Skema 15. Pola Aktifitas Pengelola <i>Lobby</i>	108
Skema 16. Pola Aktifitas Pengunjung <i>Lobby</i>	108
Skema 17. Pola Hubungan Antar Ruang	115
Skema 18. Pola Program Ruang	117
Skema 19. Struktur Organisasi <i>Action Figure Center</i>	199

Daftar Tabel

Tabel 01. Jenis dan Makna Garis	73
Tabel 02. Jenis dan Makna Bidang	73
Tabel 03. Aktifitas Kebutuhan Area <i>Office</i>	100
Tabel 04. Aktifitas Kebutuhan Area Desainer	101
Tabel 05. Aktifitas Kebutuhan Area <i>Workshop</i>	102
Tabel 06. Aktifitas Kebutuhan Area <i>Hall</i>	104
Tabel 07. Aktifitas Kebutuhan Area <i>Store</i>	105
Tabel 08. Aktifitas Kebutuhan Area Studio	106
Tabel 09. Aktifitas Kebutuhan Area <i>Lobby</i>	108
Tabel 10. Kebutuhan Ruang	111
Tabel 11. Perhitungan Besaran Ruang	114
Tabel 12. Organisasi Ruang	116
Tabel 13. Kelompok <i>Zoning Grouping</i>	119
Tabel 14. Klasifikasi <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 1	121
Tabel 15. Klasifikasi <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 2	122
Tabel 16. Hasil Penilaian <i>Zoning Grouping</i> Alternatif 1 dan 2	122
Tabel 17. Pola Sirkulasi	124
Tabel 18. Pengelompokan Warna Sirkulasi	125
Tabel 19. Hasil Penilaian Pola Sirkulasi Alternatif 1 dan 2	130
Tabel 20. Hasil Penilaian <i>Layout</i> Alternatif 1 dan 2	133
Tabel 21. Keterangan Indikator Penilaian Unsur Pembentuk Ruang ...	135
Tabel 22. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area Office</i>	137

Tabel 23. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area</i> Desainer	138
Tabel 24. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area Workshop</i>	140
Tabel 25. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area Hall</i>	142
Tabel 26. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area Store</i>	143
Tabel 27. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area studio</i>	145
Tabel 28. Analisis Alternatif Rencana Lantai <i>Area Lobby</i>	146
Tabel 29. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area Office</i>	148
Tabel 30. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area</i> Desainer	149
Tabel 31. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area workshop</i>	150
Tabel 32. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area Hall</i>	152
Tabel 33. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area Store</i>	153
Tabel 34. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area Studio</i>	154
Tabel 35. Analisis Alternatif Rencana Dinding <i>Area Lobby</i>	156
Tabel 36. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Office</i>	158
Tabel 37. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area</i> Desainer	159
Tabel 38. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Workshop</i>	161
Tabel 39. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Hall</i>	163
Tabel 40. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Store</i>	164
Tabel 41. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Studio</i>	166
Tabel 42. Analisis Alternatif Rencana <i>Ceiling Area Lobby</i>	167
Tabel 43. Keterangan Indikator Pengisi Ruang	168
Tabel 44. Analisis Pengisi Ruang <i>Office</i>	171
Tabel 45. Analisis Pengisi Ruang Desainer	175

Tabel 46. Analisis Pengisi Ruang <i>Workshop</i>	177
Tabel 47. Analisis Pengisi Ruang <i>Hall</i>	179
Tabel 48. Analisis Pengisi Ruang <i>Store</i>	180
Tabel 49. Analisis Pengisi Ruang <i>Studio</i>	182
Tabel 50. Analisis Pengisi Ruang <i>Lobby</i>	183
Tabel 51. Analisis Sistem Keamanan Interior <i>Action Figure Center</i> ...	195
Tabel 52. Klasifikasi <i>Zoning Grouping</i>	201
Tabel 53. Pengelompokan Warna Sirkulasi	201



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Hobi bertujuan untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kesenangan. Tidak jarang orang mengorbankan banyak uang untuk melakukan hobi mereka. Terdapat berbagai macam jenis hobi seperti mengumpulkan sesuatu (koleksi), membuat, memperbaiki, bermain dan pendidikan dewasa. Hobi bermain berupa permainan fisik, pikiran, maupun beradu strategi. Biasanya hobi yang berupa permainan mengandung unsur strategi di dalamnya. Hobi merupakan sesuatu hal yang disukai seseorang, tanpa adanya bimbingan maupun dengan adanya bimbingan pada saat memulai pertama kali. Selain itu, hobi juga dapat membentuk karakter dari diri kita masing-masing. Baik dari karakter emosi, karakter bentuk fisik atau tubuh kita, karakter seni, karakter pribadi, dan juga imajinasi.²⁵ Seperti salah satu hobi mengoleksi barang-barang koleksinya yang unik. Selain berfungsi sebagai barang koleksi, sesuatu hobi juga dapat menghasilkan finansial yang cukup menguntungkan.²⁶ Beberapa banyak orang yang mempunyai hobi yang sama dalam satu tipe koleksi yang kemudian berantusias membentuk sebuah komunitas kreatif dari berbagai kalangan orang

²⁵Febian Pratama Revondya. Jurnal. *Street Art Gallery*. 2014 (<http://ejournal.uajy.ac.id> diakses 20 Maret 2015, 11.45 WIB).

²⁶Elvyn G. Masassya. *Praktisi keuangan*. 2008. (http://financial_planners.com. Artikel Kompas, diakses 27 April 2015, 09.00 WIB).

tersebut dan menghasilkan hal-hal yang positif. Komunitas kreatif adalah kelompok komunitas yang mendorong lahirnya gagasan dan inovasi melalui kreatifitas dibidang seni, budaya, pengetahuan dengan memanfaatkan media dan teknologi.²⁷

Komunitas kreatif merupakan modal utama dari penggerak industri dan ekonomi kreatif. Spirit kreatif tersebut lahir dari gagasan diri sendiri kemudian menular kepada beberapa orang disekitar dan menjadi komunitas yang disebut komunitas kreatif. Komunitas dibangun secara informal dan mengalir oleh orang-orang dengan minat dan kepedulian sama. Beberapa diantara mereka menjadikan minatnya sebagai bisnis untuk mendapatkan keuntungan. Karakter dari komunitas-komunitas masyarakat kreatif tersebut biasanya selalu tampil dengan nilai tambah yang khas; unik secara produk yang dihasilkan maupun cara pemasarannya; menyerap tenaga kerja serta pemasukan ekonomis dan cenderung menciptakan pasar-nya sendiri.²⁸ Dapat diartikan bahwa komponen utama dari komunitas kreatif ini dengan menggunakan akal pemikiran yang kemudian dapat menciptakan sesuatu yang baru dan sesuatu yang mendobrak.

Salah satu kota besar di Indonesia yang berkembang pesat dalam bidang komunitas-komunitas kreatif adalah kota Surabaya. Surabaya merupakan salah satu kota besar yang mempunyai sebuah program inkubasi dan akselerasi perusahaan rintisan (*startup*) kreatif berbasis teknologi, yang memiliki misi agar anak muda

²⁷Jurnal. Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Jurnal. 2009. (<http://www.djpp.kemendikham.go.id>. diakses 28 September 2015, 19.00 WIB).

²⁸Suparwoko, Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai penggerak Industri Pariwisata Kabupaten Purworejo. Jurnal. 2014. (<http://www.mediapustaka.com/2014/11/maka-lah-pengembangan-ekonomi-kreatif.html> diakses 23 Juni 2015, 15.05 WIB).

Surabaya dapat meluncurkan bisnis atau produk berbasis teknologi yang berdampak positif dan memberikan nilai tambah kepada masyarakat.²⁹ Surabaya yang dikenal sebagai kota pahlawan tentunya mendapat tempat sendiri dihati masyarakat Indonesia. Selain karena sejarahnya dalam mempertahankan kemerdekaan RI, semangat kepahlawanan yang ada selama melawan penjajahlah yang masih diingat sampai sekarang oleh generasi muda. Oleh sebab itu Surabaya memiliki peranan penting sebagai salah satu kota besar di Indonesia.³⁰

Perkembangan berbagai komunitas kreatif di Surabaya sangatlah pesat dalam era ekonomi kreatif saat ini. Kota pahlawan ini juga sudah memiliki banyak pelaku komunitas kreatif dalam pengembangan industri kreatif.³¹ Komunitas kreatif di Surabaya juga mempunyai prinsip-prinsip yang harus dilakukan untuk mendirikan sebuah komunitas, pertama prinsip kemerdekaan, kedua adalah kemerdekaan ekonomi dengan mengangkat peran masyarakat pelaku industri di Surabaya, ketiga adalah menumbuhkan industri kreatif, itu terjadi secara tidak langsung. Pengembangan potensi industri kreatif dalam sektor ekonomi kreatif kedepannya akan tetap menjadi sebuah alternatif penting dalam meningkatkan kontribusi dibidang ekonomi dan bisnis, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, pembentukan citra, alat komunikasi, menumbuhkan inovasi dan kreativitas, dan penguatan identitas suatu daerah. Aspek-aspek ekonomi kreatif tersebut dinilai menjadi sangat penting disaat telah diberlakukannya otonomi daerah, berdasarkan

²⁹By Stefanus Widi, Teknologi Informasi Surabaya, (<http://news.Indonesiakreatif.net> diakses 08 Jan 2015, 17.00 WIB).

³⁰Agus Tinus Lis Indrianto. *Tourism and Hospitality management*, Universitas Ciputra. 2011. (http://ihtb.uc.ac.id/ihtb-people/full-time_lecturer/agoes-tinus-lis-i-s-s-m-tourism/ diakses 25 agustus 2016, 13.00 WIB).

³¹Obed Bima Wicandra, Departemen Perdagangan RI, (<http://diy.c2olibrary.net/author/obedbima/> diakses Juni 2016, 12.15 WIB).

UU No. 22 tahun 1999 yang menyebabkan setiap daerah perlu berkompetisi secara positif dengan daerah lain dalam meraih perhatian (*attention*), pengaruh (*influence*), pasar (*market*), tujuan bisnis & investasi (*business & investment destination*), turis (*tourist*), tempat tinggal penduduk (*residents*), orang-orang berbakat (*talents*), pelaksanaan kegiatan (*events*).³² Salah satu pergerakan kreatif untuk pengembangan daerah yaitu banyak dari komunitas-komunitas kreatif.

Salah satu komunitas kreatif yang berkembang di Surabaya adalah hobi mengoleksi *action figure* beserta dengan kegiatan pendukungnya. Hobi ini tergolong sudah lama di Indonesia, berikut data yang diambil berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada ketua komunitas *action figure* yang telah diakui masyarakat Surabaya dengan julukan *Surabaya Toys Community* yang bernama Pram Prasetyo S.T. alumni Institut Teknologi Sepuluh November 2002. tanggal 5 juni 2015.

Action figure berawal dari sebuah negara Amerika pada era 80-an. Sudah sangat lama bahkan sudah banyak yang menggemari hobi ini di Indonesia pada era itu juga. Akan tetapi terbentuknya komunitas di Surabaya pada tahun 2007 yang bernama *SURABAYA TOYS COMMUNITY*. Terus berkembang hingga saat ini dengan jumlah anggota seribu lebih (yang terdaftar) di Surabaya. *Action figure* ini akan semakin berkembang dilihat dari peminat setiap tahunnya maupun dilihat dari banyaknya serial *anime*, *comic*, film maka *Action Figure* akan semakin marak, Apalagi sudah banyak jasa pembuatan mainan ini di Surabaya dengan material khusus untuk *action figure*. Dan industri *action figure* semakin maju, semakin banyak peminat untuk menyediakan jasa pembuatan kerajinan ini. Berbeda dengan dahulu yang memakai material seadanya saja.³³

³²Buku direktori Pariwisata Surabaya. Dinas kebudayaan dan pariwisata Surabaya Jurnal Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2011.

³³Wawancara kepada Pram Prasetyo S.T. umur 35 tahun. tanggal 5 juni 2015. Jam 15.05 WIB.

Berdasarkan wawancara pada paragraf di atas hobi ini sangat mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat Surabaya yang terus berkembang pesat terutama bagi pelaku industri kreatif maupun bagi pengelektor *action figure* itu sendiri yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah besar. Dapat disimpulkan bahwa Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini perlu dilaksanakan untuk meningkatkan industri kreatif maupun ekonomi kreatif berbasis teknologi di kota Surabaya.

Action figure adalah *sculpture/miniature* dari sebuah karakter, baik yang menggunakan persendian pada bagian gerak maupun tidak mempunyai persendian pada bagian gerak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang sangat tinggi. Dapat juga diartikan sebagai sejenis model miniatur trimatra yang memuat visualisasi karakter dengan sangat rinci. Pada umumnya merupakan visualisasi dari karakter yang populer dimasyarakat, yang berasal dari sinema, buku komik, video game atau program televisi. Terbuat dari plastik, karet dan berbagai jenis material komposit.³⁴ Berikut data wawancara yang diambil dari narasumber kriyawan pembuat *action figure* di kota Surabaya yang bernama Sigit Pradana A. tentang bahan dan material *action figure*.

Action figure terbuat dari bahan komposit dapat dibuat dengan tangan maupun dengan mesin khusus. Ada banyak material yang dapat digunakan yaitu : *Gypsum*, Resin, Tanah liat, Kayu, Plastik, *Acrylic*, Logam, dan *Clay*. Namun untuk saat ini bahan dan material *Action Figure* banyak menggunakan bahan *Clay* dan Plastik karena bahan tersebut mudah dibentuk dengan harga yang terjangkau.³⁵

³⁴ Lenihan, Nick. *Action Figure Scales – All You Need to Know*. 2012. (<http://www.actionfigurefury.com/collectorsguides/action-figure-scales/>, diakses 16 Maret 2016, 13.00 WIB).

³⁵Wawancara kepada Sigit Pradana A. umur 32 tahun, tanggal 28 juli 2016. Jam 19.15 WIB.

Berdasarkan wawancara di atas *action figure* dapat menggunakan solusi bahan sesuai dengan keinginan produsen masing-masing sehingga barang koleksi *action figure* semakin mempunyai banyak macam-macam jenis bahan untuk dikoleksi.

Wawancara pada paragraf di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan dan material *action figure* banyak menggunakan bahan *clay* dan plastik karena bahan tersebut mudah untuk dibentuk dan memiliki harga yang terjangkau, sehingga pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini memiliki ide gagasan baru yang mampu mengeksplorasi bahan dan material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior. Berikut hasil wawancara tentang bahan dan material *action figure* dapat difungsikan sebagai elemen-elemen interior kepada Sigit Pradana A. selaku pengrajin pembuat *Action Figure* di kota Surabaya.

Menurut saya, mengeksplorasi bahan dan material *action figure* untuk elemen interior akan menjadi sebuah ide yang menarik, apalagi bahan-bahan tersebut memiliki harga terjangkau. Mungkin jenis bahan yang dapat digunakan ialah *ABS plastic* dengan alat bantu mesin, berbeda dengan *Clay* yang harus dibentuk dengan tangan sehingga sulit untuk menjadi bahan dan material elemen interior.³⁶

Berdasarkan pada wawancara diatas bahan dan material *action figure* dapat digunakan sebagai bahan elemen interior, terutama jenis bahan *ABS Plastic*.

ABS Plastic atau *Acrylonitrile Butadiene Styrene* merupakan sejenis polimer yang memiliki banyak aplikasi, karena kekuatan, dan mudah di bentuk. *ABS Plastic* sudah ada sejak tahun 1940-an seiring dengan perkembangan teknologi, bahan *butadiene* (sejenis karet) makin mudah dibuat dan didapatkan sehingga memiliki harga yang terjangkau. Sifat *ABS Plastic* ini memiliki ketahanan banting dan ketangguhan, bahkan ada banyak cara untuk meningkatkan ketahanan yang lebih tinggi lagi tentunya meningkatkan biaya produksi. Umumnya *ABS Plastic* dapat mentolelir suhu

³⁶Wawancara kepada Sigit Pradana A. umur 32 tahun, tanggal 28 juli 2016. Jam 19.35 WIB.

dari -20°C sampai 80°C. *ABS Plastic* tahan terhadap air keras, asam klorida dan fosfat terkonsentrasi, alkohol, minyak nabati dan zat lainnya yang dapat merusak plastik biasa, tetapi bahan ini akan rusak apabila terkena asam sulfat dan asam nitrat.³⁷

Dengan definisi tersebut pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya mampu mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *Action Figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior agar dapat menampilkan karya yang inovatif dan kreatif.

Action figure juga merupakan sejenis model miniatur trimatra. Pada masa kini *action figure* dirancang dan diproduksi untuk dikoleksi para penggemar tokoh tertentu yang populer, sehingga selain dikoleksi oleh anak-anak laki-laki juga oleh kolektor berusia dewasa. *action figure* lebih banyak dikoleksi pria dari pada wanita, hal ini mungkin terkait dengan visualisasi karakter dan material. *action figure* dibuat untuk menggambarkan sosok tokoh populer secara lengkap, meliputi gestur fisik, atribut, asesoris dan pekerjaannya yang membuat terkenal dan layak dikenang sebagai legendaris atau orang yang penting. Pada saat ini terdapat hampir 40.000 *action figure* dengan lebih dari 700 *brand* yang dipasarkan di Indonesia yang berasal dari beberapa negara industri maju.³⁸

Sejarah *action figure* pertama kali diperkenalkan oleh sebuah perusahaan Amerika yang bernama *Hasbro* pada tahun 1964. Perusahaan ini merupakan perusahaan pembuat mainan terbesar di dunia pada jamannya. Mainan yang

³⁷Krisna, Dewi. Mengenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*. 2013. (<https://bisakimia.com/2013/01/03/mengenal-jenis-jenis-plastik/> di akses 3 Januari 2016, 20.00 WIB).

³⁸ Snider, Brandon T. *Marvel Avengers : The Ultimate Character Guide*. DK Publishing. 2011. (<http://www.amazon.com/DC-Comics-Ultimate-Character-Guide/dp/0756682614>, di akses pada 3 september 2015, 08.25 WIB).

pertama dinamakan *action figure* adalah *G.I.Joe*. *G.I.Joe* merupakan mainan yang mengambil wujud tentara atau angkatan perang Amerika. Tentu saja ini meliputi semua bagian dalam militer Amerika seperti tentara darat, udara, laut dan palang merah. *Hasbro* bukan yang pertama kali memperkenalkan mainan *action figure*, namun karena pada tahun 1959 perusahaan Amerika bernama *Mattel* mengeluarkan boneka yang menyerupai *action figure*.³⁹



Gambar 01. Logo Hasbro
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=hasbro&biw>, 2016)

Saat ini komunitas *action figure* sudah mulai meluas diberbagai kota besar di Jakarta (*KAFI*). Bandung (*Synaxis Action Figures*), Yogyakarta (*JAF*), Surakarta dengan (*Gembul Toys*), Bogor (*SHFIguarts*), Malang (*ACT Malang*), Semarang (*Semarang Toys Community*), dan Surabaya dengan (*Surabaya Toys Community*). Dari sekian kota besar, kota Surabaya merupakan kota yang paling banyak mempunyai komunitas *action figure* dengan jumlah berkisar 20 lebih yang

³⁹*Action Figure Universe Collector-ActionFigures.com* (2010), (<http://www.collector-actionfigures.com/dash/universe/main/>, diakses pada 3 september 2016, 08.25 WIB).

terdaftar. Berbagai macam dan bentuk *action figure* yang terkumpul menghasilkan sebuah komunitas beranggotakan seribu lebih di Surabaya.⁴⁰

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa tentunya hobi *action figure* ini sudah lama berlangsung dan semakin banyak peminat yang ingin mengoleksi barang tersebut. Selain barang koleksi ini dijadikan sebuah hobi, *action figure* juga dapat menghasilkan keuntungan yang cukup besar. Dinilai dari tingkat kerumitan dalam pembuatan termasuk dalam kerajinan seni yang mahal. Semakin banyaknya peminat yang tertarik tentu sebuah komunitas ini memerlukan sebuah naungan dimana sebuah komunitas *action figure* agar terpenuhi fasilitasnya untuk melakukan sesuatu berbagai kegiatan yang sudah lama dilakukan. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada ketua komunitas *action figure* ini di kota besar Surabaya ini menyatakan bahwa belum ada wadah yang dapat menaungi komunitas tersebut. Tentunya Perencanaan Interior *Action Figure Center* ini sangat diperlukan di kota Surabaya untuk mewadahi berbagai macam komunitas *action figure* itu sendiri.

Fasilitas yang disediakan di data sesuai dengan berbagai kegiatan maupun aktifitas yang sering dilakukan. Fasilitas yang akan disediakan terutama ialah *action figure store*, tempat untuk penjualan sebuah mainan tersebut berupa *store* bersifat komersil. Pernyataan ini dapat diambil dari sebuah wawancara yang telah dilakukan oleh anggota komunitas *action figure* bernama Okkie Wibowo salah satu anggota *Surabaya Toys Community* tanggal 5 juni 2015 yang menyatakan

⁴⁰Novriyadi. KAFI komunitasnya *Action Figure*. 2011.
(<http://www.tnol.co.id/komunitas/minat/9764-kafi-komunitasnya-action-figure.html>, Sabtu, 25 Juni 2016, 16.00 WIB).

bahwa berbagai tempat yang telah menjual barang *action figure* akan tetapi masih belum memenuhi standar.

Beberapa tempat di Surabaya sudah banyak toko yang menjual berbagai macam mainan *action figure*. Akan tetapi dari sekian toko di Surabaya masih banyak yang tidak lengkap dalam penjualan mainan *action figure* itu sendiri. Peminat *action figure* di Surabaya juga kesusahan untuk mencari barang yang mereka cari.⁴¹

Dengan adanya perencanaan *store* untuk *Action Figure Center* ini mampu memudahkan kolektor *action figure* untuk mencari barang yang mereka inginkan, menanggapi dari wawancara pada paragraf di atas yang kesulitan mencari barang koleksinya tersebut. Berikutnya ialah tempat dimana melakukannya kegiatan dan aktifitas permainan *action figure* dalam bentuk sebuah film maupun *stop motion* yang berupa studio yang bersifat apresiasi. Adapun tempat *lobby* sebagai tempat menyediakan berbagai informasi tentang *action figure*. kemudian tempat *workshop* yang berfungsi sebagai tempat produksi maupun pembuatan *action figure* bersifat edukasi. Selanjutnya tempat untuk desainer *action figure* agar proses pembuatan produk lebih kondusif dan maksimal.

Seperti yang sudah dijelaskan pada paragraf di atas bahwa *action figure* dibuat untuk menggambarkan sosok tokoh populer secara lengkap, meliputi gestur fisik, atribut, asesoris dan pekerjaannya yang membuat terkenal dan layak dikenang sebagai legendaris atau orang yang penting.⁴² Secara tidak langsung pengertian tersebut menyatakan bahwa sebuah *action figure* merupakan penggambaran dari sosok seorang pahlawan. Pengertian pahlawan sendiri

⁴¹Wawancara kepada Okkie Wibowo, umur 34 tahun, tanggal 5 juni 2015. Jam 16.00 WIB.

⁴² Snider, Brandon T. *Marvel Avengers : The Ultimate Character Guide*. DK Publishing. 2011. (<http://www.amazon.com/DC-Comics-Ultimate-CharacterGuide/dp/075668-2614/> diakses pada 5 juni 2015. Jam 20.50 WIB).

merupakan berasal dari bahasa Sanskerta "*phala*", yang bermakna hasil atau buah. Pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, pejuang yang gagah berani. Pahlawan adalah seseorang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia.⁴³ Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut "*hero*" yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.

Surabaya sebagai kota pahlawan menjadi kota besar kedua setelah ibu kota Jakarta. Sebutan kota pahlawan mengingat pada tragedi 10 November dipimpin oleh Bung Tomo yang berjuang untuk memperebutkan kemerdekaan kota Surabaya dari penjajah Inggris.⁴⁴ Tentunya semangat Bung Tomo yang membara dapat menggerakkan pemuda-pemuda Surabaya untuk melawan penjajah. Berikut adalah sedikit kutipan dari pidato Bung Tomo yang membuat *Arek-arek* Surabaya memilih mengabaikan ultimatum pimpinan tentara Inggris ;

“Selama banteng-banteng Indonesia masih mempunyai darah merah yang dapat membikin secarik kain putih merah dan putih maka selama itu tidak akan kita akan mau menyerah kepada siapapun juga.”⁴⁵

⁴³Dr. Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi No.56. 2010. (http://bio-kristi.sabda.org/edisi_biokristi/biokristino56oktober2010/ diakses Oktober 2015, 13.15 WIB).

⁴⁴ Agus Tinus Lis Indrianto. *Tourism and Hospitality management*. Universitas Ciputra. 2011. (<http://ihtb.uc.ac.id/ihtb-people/full-time-lecturer/agoes-tinus-lis-i-s-s-m-tourism/> diakses 25 agustus 2015, 11.26 WIB).

⁴⁵Yulistyo Pratomo. Mengutip Pidato Bung Tomo 10 November. (<http://www.merdeka.com/peristiwa/kisah-bung-tomo-radio-pemberontakan-pengobarsemangat-pejuang.html>, Diakses Sabtu 16 November 2016, 10.45 WIB).

Melalui stasiun radio, Bung Tomo mengomando dan mengobarkan semangat perjuangan rakyat. Pekikan heroik "Merdeka Atau Mati" terbukti mampu membakar semangat pejuang-pejuang di Surabaya. Dengan semangat Bung Tomo yang sangat luar biasa ini mampu mengantarkan kota Surabaya menjadi lebih baik tanpa penjajah Inggris. Kutipan pidato pada kalimat diatas dapat menjadi sebuah tema Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya yang akan diambil dari semangat para pahlawan terutama semangat tokoh pahlawan kota Surabaya yaitu Bung Tomo dengan nama *Heroes of Surabaya*.

Surabaya merupakan kota masa depan bagi masyarakat Indonesia. Salah satu kota yang mempunyai banyak penduduk dan masyarakatnya yang mampu mengikuti jaman populer.⁴⁶ Berbeda dengan kota lain, masyarakat kota Surabaya mayoritas bergaya hidup menengah ke atas. Secara tidak langsung lingkungan di Surabaya dapat mengikuti jaman populer yang selalu mengikuti tren di Indonesia. Melihat dari gaya hidup masyarakat Surabaya Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini akan menggunakan gaya kontemporer.

Action figure yang muncul di era modern ini akan menyesuaikan dengan menggunakan gaya kontemporer. Pengertian gaya kontemporer sendiri merupakan salah satu cabang gaya yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain

⁴⁶Teguh Wicaksono BBC Indonesia. *London Summit of Leaders. United Europe Award* di London (http://www.bbc.com/indonesia/beritaindonesia/2014/04/140416_walikota_risma_penghargaan, diakses 17 April 2015, 12.00 WIB).

yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer adalah desain yang menampilkan gaya lebih baru.⁴⁷ Kata kontemporer yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang melawan tradisi modernisme barat. Ini sebagai pengembangan dari wacana pasca modern (*postmodern art*) dan pasca kolonialisme yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art* (seni pribumi).⁴⁸

Dari penjelasan pada paragraf-paragraf diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dapat dilaksanakan dengan adanya muncul permasalahan beberapa komunitas *action figure* yang belum terwadahi untuk sarana kegiatan dan aktifitas penghobi maupun pengoleksi *action figure*. Pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini akan diaplikasikan dengan menggunakan tema *Heroes of Surabaya* yang memiliki makna pahlawan-pahlawan Surabaya mengambil dari karakter pada semangat Bung Tomo untuk membangkitkan pemuda-pemuda Surabaya melawan penjajah. Dengan menggunakan tema *Heroes of Surabaya* yang diaplikasikan melalui gaya kontemporer memunculkan sebuah ide gagasan

⁴⁷Suwiyantari, Konsep Interior Kontemporer, (<https://suwiyantari./2015/03/04/konsep-interior-kontemporer>, diakses 4 maret 2015, 15.45 WIB).

⁴⁸Freddy H. Istanto. Pengaruh Kebudayaan Kontemporer dalam Perancangan Arsitektur. Universitas Kristen Petra 2008. (http://puslit2.petra.ac.id/harvester/content.-php?repopid=88&meta=oai_dc&page=0, diakses pada 9 september 2015, 20:50 WIB).

baru yang akan menjadi suatu keunggulan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dalam konsep mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior agar dapat menampilkan karya yang inovatif dan kreatif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya yang mampu mewadahi aktifitas yang aman, nyaman, dan menarik bagi pengunjung?
2. Bagaimana menciptakan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menggunakan tema *Heroes of Surabaya* dan gaya kontemporer dengan konsep ekplorasi material *ABS Plastic* kedalam elemen interior agar memunculkan karakter atau identitas *Action Figure Center*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya yang mampu mewadahi aktifitas yang aman, nyaman, dan menarik bagi pengunjung.
- b. Menciptakan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menggunakan tema *Heroes of Surabaya* dan gaya kontemporer dengan konsep ekplorasi

material *ABS Plastic* kedalam elemen interior agar memunculkan karakter atau identitas *Action Figure Center*.

2. Manfaat

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Menambah referensi dan pengetahuan mahasiswa mengenai bangunan komersial terutama *Action Figure Center*.
- 2) Menambah kreatifitas dan kemampuan mahasiswa dalam menunjukkan ide kreatif dalam perencanaan maupun perancangan suatu desain interior.

b. Bagi Masyarakat

- 1) Membantu masyarakat membuka lapangan pekerjaan baru, guna meningkatkan perekonomian.
- 2) Membantu memperbesar pendapatan daerah dan mendukung pertumbuhan ekonomi daerah.

c. Bagi Karyawan

- 1) Dapat memamerkan *action figure* hasil karya sendiri agar dapat lebih dikenal di masyarakat luas dikalangan Nasional maupun Internasional.
- 2) Menambah dan memperluas jejaring karyawan *action figure* lokal maupun interlokal dengan memanfaatkan teknologi sebagai media informasi.


D. Sasaran Desain

Sasaran Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini adalah masyarakat kota Surabaya maupun di luar masyarakat kota Surabaya, terutama bagi kolektor *action figure* itu sendiri maupun masyarakat umum yang lebih ingin mengetahui, baik untuk wisatawan lokal maupun mancanegara.

E. Ruang Lingkup Garap

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dibatasi pada perencanaan ruang yaitu :

1. Gedung A
 - a. Area *Hall* (Serba guna) : adalah area yang berfungsi sebagai wadah untuk berkumpul, mengadakan seminar, *exhibition* atau *event action figure*, dan lain-lain.
 - b. Area Studio : adalah area yang berfungsi sebagai wadah untuk memainkan sebuah *action figure* baik dalam bentuk film maupun dalam bentuk fotografi.
2. Gedung B
 - a. Area *Store* : adalah area yang berfungsi sebagai tempat penjualan produk *action figure*.
3. Gedung C
 - a. Area *Lobby* : adalah area yang berfungsi sebagai area untuk menyambut pengunjung, administrasi dan mencari informasi.

- b. Area *Workshop* : adalah area yang berfungsi sebagai pembuatan maupun *costum* produk *action figure*.
- c. Area Desainer : adalah area yang berfungsi sebagai tempat desainer *action figure* dalam perancangan sebelum diproduksi.
- d. Ruang *service* :
- 1) Musholla
 - 2) *Cleaning Service*
 - 3) *Lavatory*
 - 4) *Storage & Maintenance*
- e. *Office* (Ruang pengelola)
- 1) Ruang Direktur
 - 2) Ruang Sekretaris
 - 3) Ruang *General Manager*
 - 4) Ruang *HRD*
 - 5) Ruang *Deputy General Manager*
 - 6) Ruang *Research and Development*
 - 7) Ruang Marketing
 - 8) Ruang Administrasi
 - 9) Ruang Staff
- 

F. Originalitas Karya

Berdasarkan pengamatan penulis, data literatur dan hasil wawancara dari beberapa narasumber, saat ini belum ada sebuah gagasan tentang Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya. Fasilitas yang sudah ada sebelumnya akan dijadikan referensi dalam Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dengan pembandingan data literatur antara lain:

1. Penelitian berupa skripsi dengan judul *Interior Action Figure* di Sleman Yogyakarta pada tahun 2009 oleh Andri Kurniawan mahasiswa Fakultas Teknik jurusan Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam skripsinya dia membahas tentang fungsi utama dari *Action Figure Center* adalah sebagai suatu alternatif bangunan yang diharapkan mampu mewadahi komunikasi multi arah bagi penghobi, produsen, *action figure* itu sendiri, serta masyarakat luas. Permasalahan yang akan diselesaikan pada rancangan *Action Figure Center* adalah bagaimana wujud bangunan *Action Figure Center* yang mewadahi fungsinya di Yogyakarta, dengan menghadirkan suasana imajinatif-informatif serta suasana imajinatif-kreatif, melalui pengolahan ruang dalam dan fasad bangunan dengan pendekatan transformasi bentuk geometris yang digunakan pada *action figure*.
2. Penelitian berupa karya dengan judul *Japanese Action Figure Store* di Jakarta pada tahun 2015 oleh Christoforus Handy mahasiswa program studi Desain Interior di Universitas Kristen Petra Surabaya. Dalam karyanya dia membahas tentang mewadahi tempat bagi para pencinta Action Figure yang memiliki gaya *anime Japanese* di Jakarta. Konsep dari perencanaan ini ialah *tecno* dan modern dimana desain terkesan *futuristic* dan diikuti

dengan adanya teknologi canggih guna mengakses fasilitas ditempat tersebut. Desain ruang yang benar-benar implementasi dari *anime Japanese* ataupun dari tokoh *game* yang dipadukan dengan gaya modern.

Terkait dari literatur di atas, Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini hampir memiliki persamaan. Namun perbedaan perencanaan terletak pada pendekatan tema, fungsi ruang, fasilitas dan kebutuhan, komunitas kreatif yang dihimpun, serta konsep desain yang akan digunakan, yaitu memberikan material komposit baru berbahan dasar dari bahan *action figure* kedalam elemen ruang interior. Dapat disimpulkan bahwa Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini mempunyai keaslian karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi karya tugas akhir, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut :

1. **BAB I**, berisi PENDAHULUAN yang didalamnya memuat tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Sasaran Desain, Ruang Lingkup Garap, Originalitas Karya, dan Sistematika Penulisan.
2. **BAB II**, berisi DASAR PEMIKIRAN/KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN yang didalamnya memuat tentang Tinjauan *Action Figure*, Pendekatan Pemecahan Desain yang terdiri dari : Pendekatan Tema/Gaya,

Pendekatan Fungsi, Pendekatan Ergonomi, dan Pendekatan Teknis. Selanjutnya ialah Ide Perencanaan yang membahas tentang bahan dan material baru untuk elemen interior yaitu *ABS Plastic*.

3. **BAB III**, berisi tentang PROSES DESAIN/METODE DESAIN yang memuat tentang Tahapan Proses Desain, dan Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih yang terdiri dari : Pengertian Judul, *Site Plan*, Struktur Organisasi, Tugas Pokok Fungsi, Sistem Operasional, Aktivitas Pengguna, Kebutuhan Ruang, Besaran Ruang, Hubungan Antar Ruang, Organisasi Ruang, *Zoning Grouping*, Sirkulasi, *Layout*, Unsur Pembentuk Ruang, Unsur Pengisi Ruang, dan Pengkondisian Ruang.
4. **BAB IV**, berisi tentang HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN yang menyajikan pembahasan hasil desain berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan yang perlu disampaikan kepada calon pemakai.
5. **BAB V**, berisi PENUTUP yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Tinjauan *Action Figure*

Pengertian sebuah *action figure* menurut Stan Weston yang berprofesi sebagai seorang *manager* pemasaran disebuah perusahaan mainan bernama *Hasbro*, *action figure* berasal dari kata *figure* mempunyai makna sebuah citra figur seperti manusia, karakter dan *action* yang berarti dapat dibuat berbagai aksi atau diposekan.⁴⁹ *action figure* banyak dibuat berdasarkan karakter atau tokoh dari komik komik atau film-film Amerika dan Jepang. Perkembangan *action figure* sangat dipengaruhi oleh kedua negara maju tersebut. Perusahaan-perusahaan *action figure* besar banyak berdiri dan berkembang pesat di Amerika dan Jepang yang hingga saat ini masih merupakan pusat dari produksi *action figure* dunia.

Di Indonesia *action figure* mulai dikenal pada tahun 1980. Terkendala dengan sedikitnya informasi membuat *action figure* belum memiliki banyak penggemar seperti saat ini. Pada tahun 1995 dengan adanya kemajuan teknologi internet *action figure* mulai memiliki banyak penggemar di Indonesia yang kemudian disebut penghobi atau dalam istilah yang lebih sempit yaitu disebut kolektor.⁵⁰ Berikut pengelompokan secara *genre* merupakan pemilahan *action*

⁴⁹Lenihan, Nick. *Action Figure Scales – All You Need to Know*. 2012. (<http://www.actionfigurefury.com/collectorsguides/action-figure-scales/>, diakses 16 Maret 2016, 13.00 WIB).

⁵⁰Novriyadi. KAFI komunitasnya *Action Figure*. 2011. (<http://www.tnol.co.id/komunitas/minat/9764-kafi-komunitasnya-action-figure.html>, Sabtu, 25 Juni 2015, 16.00 WIB).

figure dengan melihat asal muasal karakter yang ada, berasal dari film atau yang lain. Pengelompokan antara lain :

1. *Movie/Star*

Action figure Movies/Star merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter dalam film-film bioskop maupun serial televisi, musisi, atlet, maupun selebriti-selebriti lainnya.



Gambar 02. *Action Figure Alien vs Predator*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)



Gambar 03. *Action Figure Metallica*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

2. *Super Heroes*

Action figure Super Heroes merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter komik pahlawan super.



Gambar 04. *Action Figure Superman*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)



Gambar 05. *Action Figure Spiderman*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

3. *Cartoon*

Action figure Cartoon merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter film kartun.



Gambar 06. Action Figure The Flintstone Family
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

4. Anime

Action figure Anime merupakan action figure yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter film animasi jepang yang disebut anime.



Gambar 07. Action Figure Saint Cloth Myth Pegasus Seiya
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

5. Tokusatsu

Action figure Tokusatsu merupakan action figure yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter film-film Tokusatsu (film Jepang dengan special efek canggih). Film ini sudah diproduksi Jepang sejak tahun 1940-an. Di Indonesia film Tokusatsu ini mulai dikenal sejak tahun 80an dengan

masuknya video-video film *Tokusatsu* seperti *Gavan*, *Goggle V*, hingga *Ksatria Baja Hitam*.



Gambar 08. *Action Figure Soul Of Vinyl Go Ranger*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

6. *Super Robot*

Action figure Super Robot merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter film tentang robot.



Gambar 09. *Action Figure Mazinger Z*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

7. *Fantasy*

Action figure Fantasy merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter yang ada dalam cerita dongeng

ataupun cerita horor, seperti dongeng tentang Naga, *Dracula*, *Werewolf*, *Mummy*, dan cerita-cerita lainnya.



Gambar 10. Action Figure Dragon
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)



Gambar 11. Action Figure Kanibal
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

8. *Military*

Action figure Military merupakan *action figure* yang memiliki desain karakter didasarkan pada karakter-karakter militer/tentara. *action figure* jenis ini juga banyak dibuat dalam bentuk diorama militer yang menggambarkan situasi peperangan.



Gambar 12. *Action Figure Army*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

9. *Replica*

Merupakan tiruan dari sebuah benda dengan ukuran yang bervariasi, dengan skala tertentu maupun *non-scale*. Misalnya *Replica* dari bermacam-macam kendaraan, dan lain-lain.⁵¹



Gambar 13. *Replica Porsche Cayman S*
(Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=action+figure&biw>, 2016)

⁵¹ Novriyadi. KAFI komunitasnya *Action Figure*. 2011.
(<http://www.tnol.co.id/komunitas/minat/9764-kafi-komunitasnya-action-figure.html>, Sabtu, 25 Juni 2015, 16.00 WIB).

B. Pendekatan Pemecahan Desain

Pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya memiliki beberapa pendekatan dalam proses desain untuk mempermudah seorang penulis menemukan, menganalisis dan menyelesaikan berbagai macam permasalahan-permasalahan desain. Hal ini sangat penting dalam tercapainya sebuah perancangan desain yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna akan aktivitas, kenyamanan, keamanan, dan keindahan. Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya penulis mampu memenuhi kebutuhan pengguna akan aktivitas, keamanan, dan nilai estetika. Untuk kepentingan itu dari sisi manusia sebagai pengguna desain maka ada tiga unsur yang harus diperhatikan, yaitu : aktivitas, kapasitas, dan anthropometri yang erat kaitannya dengan kondisi sosial budaya calon penggunanya.⁵² Pendekatan desain merupakan sarana penulis guna menjawab dan menyelesaikan permasalahan desain yang muncul pada sebuah perencanaan. Desain yang baik adalah desain yang memenuhi kebutuhan fungsi.⁵³ Adapun beberapa pendekatan desain yang digunakan, antara lain :

1. Pendekatan Tema/Gaya

a. Tema

Tema yang akan digunakan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini menggunakan tema “*Heroes of Surabaya*”. *Heroes* mempunyai arti yaitu pahlawan. Pahlawan berasal dari bahasa

⁵²Tim Dosen Desain Interior. Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir . Surakarta. 2007. Hal:65.

⁵³Sunarmi. Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain. Surakarta 2008. Hal: 46.

Sanskerta "*phala*", yang bermakna hasil atau buah. Pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, pejuang yang gagah berani. Pahlawan adalah seseorang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia.⁵⁴

Selain sebutan kota Surabaya sebagai kota pahlawan, tema ini digunakan untuk mengingat perjuangan seorang pahlawan yang memperjuangkan Surabaya yaitu Bung Tomo. Semangat Bung Tomo yang membara dalam memimpin peperangan dapat menggerakkan pemuda-pemuda Surabaya untuk melawan penjajah ini menjadi sebuah ide yang dapat memberikan tema dengan nama *Heroes of Surabaya*. Berikut nilai-nilai dari pahlawan Bung Tomo yang akan diambil untuk mengangkat tema *Heroes of Surabaya* dalam Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya:

1) Kharismatik

Sesosok pahlawan yang mampu menggerakkan massa untuk melawan penjajah melalui orasi.

2) Cerdas dan Religius

Sesosok pahlawan yang cerdas membaca situasi, memiliki ingatan yang kuat tentang peristiwa-peristiwa penting, dan memiliki karakter nasionalis religius yang sangat kuat bahwa pembelaan beliau untuk

⁵⁴Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi 2010. No.56, (http://bio-kristi.sabda.org/edisi_biokristi/ diakses Oktober 2015, 13.15 WIB).

berjuang mempertahankan keutuhan republik adalah manifestasi dari keimanannya kepada keyakinan agama.

3) Patriotisme

Sesosok pahlawan yang cinta kepada tanah air, Mengutamakan persatuan dan kesatuan serta keselamatan bangsa dan Negara diatas kepentingan pribadi maupun kepentingan golongan.

4) Heroisme

Sesosok pahlawan yang mempunyai keberanian dalam membela keadilan dan kebenaran.

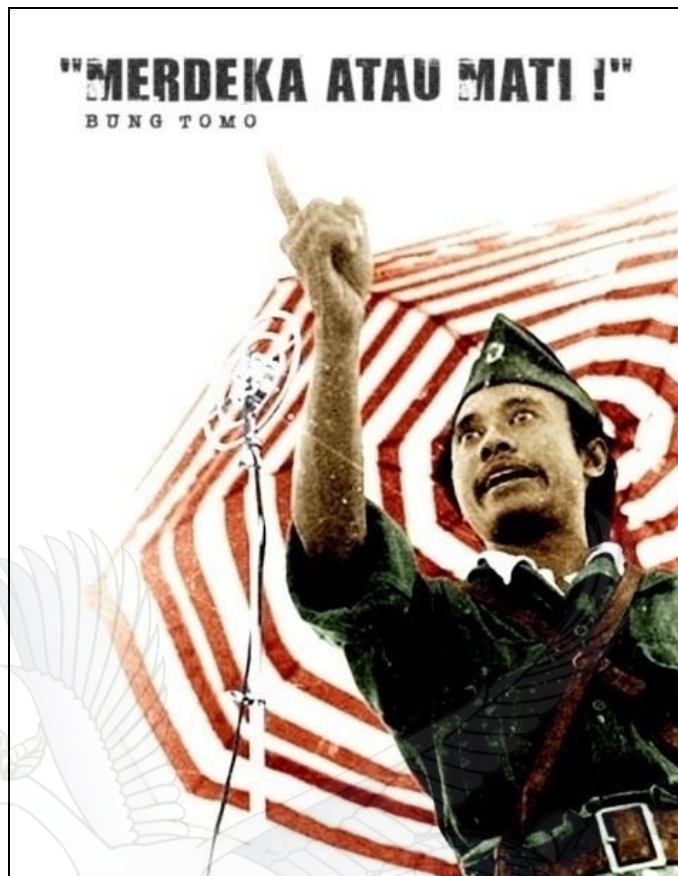
5) Tegas

Sesosok pahlawan yang tegas dalam mengambil sebuah keputusan.

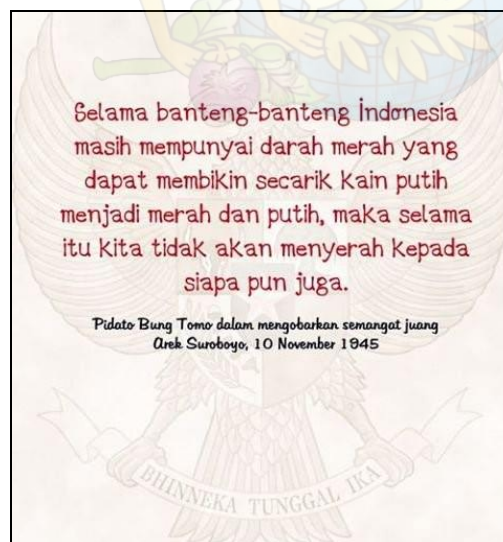
6) Spirit

Sesosok pahlawan yang mempunyai semangat tinggi dengan menggerakkan pasukan untuk melawan penjajah.⁵⁵

⁵⁵Laila Achmad. Biografi Bung Tomo Pahlawan Indonesia. 2015.
(<http://www.youthmanual.com/post/profil/13-hal-yang-harus-dicontoh-mahasiswa-dari-bung-tomo>, diakses 12 Oktober 2015, 13.00 WIB)



Gambar 14. Saat berpidato oleh pahlawan Surabaya Bung Tomo
(Sumber :https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=bung+tomo, 2016)



Gambar 15. Kutipan pidato Bung Tomo
(Sumber :https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=bung+tomo, 2016)



Gambar 16. Para pejuang Surabaya tragedi 10 November 1945
(Sumber :https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=bung+tomo, 2016)

b. Gaya

Gaya yang akan digunakan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini menggunakan gaya kontemporer. Pengertian gaya kontemporer sendiri merupakan salah satu cabang gaya yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan

menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer adalah desain yang menampilkan gaya lebih baru.⁵⁶

Kata “kontemporer” yang berasal dari kata “*co*” (bersama) dan “*tempo*” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa “gaya kontemporer adalah gaya yang melawan tradisi modernisme Barat”. Ini sebagai pengembangan dari wacana pasca modern (*postmodern art*) dan pasca kolonialisme yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indegenous art* (seni pribumi).⁵⁷

Gaya kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh oleh dampak modernisasi. Gaya kontemporer digunakan sebagai istilah umum sejak istilah *contemporary art* berkembang di negara barat sebagai produk seni yang dibuat sejak perang dunia II. Gaya kontemporer memiliki ciri atau karakteristik yang menjadi identitas. Identitas ini menjadi pembeda gaya kontemporer dengan seni yang lain. Berikut ini adalah karakteristik dari gaya kontemporer, antara lain :

1. Karya yang dihasilkan berorientasi pada kebebasan, tidak menghiraukan aturan atau batasan-batasan, karena aturan atau batasan tersebut dianggap formal/ kaku.
2. Bebas berorientasi pada masa lampau, masa sekarang ataupun masa depan, atau bahkan menggabungkan keduanya.
3. Penggunaan kebebasan bahan, alat atau media apapun dalam menghasilkan sebuah karya seni.

⁵⁶Suwiyantari, Konsep Interior Kontemporer, (<https://suwiyantari./2015/03/04/konsep-interior-kontemporer/> diakses 4 maret 2015, 15.45 WIB).

⁵⁷Freddy H. Istanto. Pengaruh Kebudayaan Kontemporer dalam Perancangan Arsitektur. Universitas Kristen Petra. 2008. (http://puslit2.petra.ac.id/harvester/content.-php?repopid=88&meta=oai_dc&page=0, diakses 4 maret 2015, 15.50 WIB).

4. Berani menyinggung atau memberi kritik terhadap situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.⁵⁸

Dalam menciptakan desain gaya kontemporer perlu diperhatikan unsur harmonisasi bentuk, warna, dan material yang digunakan didalam Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya agar terkesan menyatu. Gaya kontemporer yang digunakan bertujuan untuk menghadirkan sesuatu yang baru bagi orang-orang yang merasa jenuh dengan segala hal yang dianggap monoton.



Gambar 17. Penggunaan material dalam ruang toko yang menampilkan nuansa elegan dengan gaya kontemporer
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer, 2016)

⁵⁸Rizky Zaelani. Perkembangan Seni Kontemporer di Indonesia. Yogyakarta. 1999.



Gambar 18. Bentuk dalam ruang kamar tidak kaku/monoton dengan gaya kontemporer
(Sumber : [https://www.google.co.id/?gws_rd= interior+kontemporer](https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer), 2016)



Gambar 19. Bentuk dinding dalam ruang toko menampilkan bentuk dinding yang kekinian dengan gaya kontemporer
(Sumber : [https://www.google.co.id/?gws_rd= interior+kontemporer](https://www.google.co.id/?gws_rd=interior+kontemporer), 2016)

2. Pendekatan Fungsi

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya merupakan perencanaan yang berada di kota Surabaya, berfungsi untuk mewadahi sebuah komunitas, penghobi, maupun pengoleksi *action figure* yang menyediakan area bersifat edukasi berupa tempat desainer *action figure* dan *workshop*

sebagai tempat pembelajaran tentang proses pembuatan *action figure*. Untuk area yang bersifat apresiasi berupa studio dan *Hall* sebagai tempat untuk menaungi kegiatan dan aktifitas bagi pengunjung untuk mengapresiasi *action figure* itu sendiri. Selanjutnya area yang bersifat komersil berupa *Store* sebagai tempat untuk penjualan produk *action figure*. Dan yang terakhir bersifat informasi yang berupa area lobby sebagai tempat untuk menyediakan informasi didalam Perencanaan interior *Action Figure Center* di kota Surabaya. Guna memenuhi fungsi hal tersebut tentu perlunya membutuhkan sebuah wadah untuk mewadahi segala aktifitas dengan penyediaan fasilitas-fasilitas ruang, pada perencanaan ini yang meliputi :

a. Area Designer Action Figure

Dalam area desainer *action figure* ini terdapat beberapa area yaitu area untuk konseptor dan kreator sebagai tempat untuk berdiskusi mengenai konsep *action figure* yang akan diwujudkan. Selanjutnya ialah area untuk sketsa manual sebagai tempat untuk membuat gambaran kasar secara manual bagi para desainer. Dan yang terakhir ialah area visual 3D sebagai tempat para 3D *artist* untuk mewujudkan visual gambar *action figure* setelah sketsa dalam bentuk gambar digital.

b. Area Workshop Action Figure

Fungsi dari ruangan *workshop* ini adalah sebagai tempat untuk pengenalan dan pembelajaran tentang proses pembuatan *action figure*. Penekanan pada tempat ini untuk pengajaran ketrampilan dengan waktu yang singkat maupun waktu yang panjang untuk membuat *action figure*

dengan kreativitas masing-masing dari peserta *workshop*. Area workshop ini terdiri dari beberapa bagian yaitu tempat pembuatan bahan dan material, tempat untuk membuat *modeling action figure*, dan tempat untuk *finishing action figure*.

c. Area *Studio Action Figure*

Studio berfungsi sebagai tempat untuk mengapresiasi *action figure* yang berupa mengambil aksi *action figure* dalam wujud fotografi maupun dalam wujud film dengan alur cerita. Area ini merupakan area yang berfungsi untuk aktifitas dan kegiatan komunitas, penghobi, maupun pengoleksi dalam memainkan *action figure* mereka sendiri.

d. Area *Store Action Figure*

Dalam area *store* ini berfungsi sebagai tempat penjualan berbagai macam produk *action figure*. Didalam area ini terdapat beberapa aktifitas yaitu *mendrop* barang yang datang disimpan pada ruangan penyimpanan sebelum diletakkan pada area penjualan yaitu area *store*. Produk barang yang dipajang akan dikelompokkan sesuai dengan karakter maupun asal-usul produk *action figure* agar menjadi lebih efektif. Selain terdapat area penjualan maupun area penyimpanan, juga terdapat tempat kasir sebagai transaksi dalam pembelian produk *action figure*.

e. Area *Hall Action Figure*

Hall dapat juga diartikan sebagai gedung serba guna yang merupakan area bersifat apresiasi berfungsi sebagai tempat untuk berkumpulnya sebuah komunitas, penghobi, maupun pengoleksi *action*

figure dalam bentuk berbagai acara seperti seminar dan workshop, maupun *event* yang berupa pameran dan berbagai acara lainnya.

f. Area Lobby Action Figure

Area *Lobby* merupakan area yang berfungsi sebagai menerima pengunjung dan juga sebagai penyedia berbagai macam informasi terkait dengan Perencanaan *Action Figure Center* di kota Surabaya.

g. Area Office Action Figure

Merupakan tempat pengorganisasian pada karyawan dan tempat menyimpan dokumen dalam perusahaan. Berfungsi sebagai aktivitas karyawan dalam kantor dan tempat menerima tamu perusahaan. Kedua ruang tersebut khusus bagi karyawan dan sebaiknya area berdekatan sehingga terdapat pengelompokan area. Pemilihan jenis perabotan, penataan, pemilihan warna dan pencahayaan agar dapat mendukung segala aktivitas di dalam ruangan. Pada Ruang kantor ini meliputi, ruang tamu, ruang sekretaris, ruang pimpinan, ruang *staff*, ruang administrasi, ruang ruang istirahat, ruang berkas dan gudang. Dalam desain ruang sekretaris dan pimpinan berdekatan sehingga komunikasi dapat terjalin lebih baik.

h. Area Service Action Figure

Pada area ini terdapat ruangan gudang penyimpanan bahan, musholla, *lavatory* dan ruang *maintenance*. Pada pembahasan area *service* ini merupakan bagian penting yang menentukan beroperasinya bangunan dengan baik. Karena bangunan yang beroperasi secara efektif

banyak bergantung pada area servisnya, maka penempatan dan hubungannya dengan bagian lain sangat penting untuk dirancang.

3. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ini diterapkan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya untuk mengetahui ilmu - ilmu biologi manusia pada dasar perencanaan yaitu anatomi, antropometri, fisiologi, dan psikologi, agar pengunjung dan pengelola dalam melakukan segala kebutuhan aktivitasnya merasa aman dan nyaman. Ergonomi adalah ilmu terapan yang dalam penerapannya perlu didukung oleh beberapa ilmu. Oleh karena itu sering disebut ilmu yang multi disiplin karena dalam penerapannya masih membutuhkan ilmu mendukung diharapkan desain dapat mendukung fungsi utama yaitu di dalamnya mengandung pesan/ citra diri/ gaya tertentu. Serta berusaha untuk menyelesaikan pekerjaan dan lingkungan terhadap orang atau sebaliknya dengan tercapainya produktivitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya.⁵⁹ Ilmu ergonomi berupaya mencari kesesuaian antara lingkungan dengan penggunaanya berdasar pada manusia sebagai standarisasi perencanaan interior. Hal ini dimensi–dimensi tubuh manusia dalam posisi berdiri, berjalan, duduk, tidur, makan, menjangkau dan memandang. Perbedaan antara dimensi struktural tubuh dan kebutuhan dimensi yang merupakan hasil dari bagaimana tubuh

⁵⁹Sunarmi. Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain Program Studi Desain Interior, Metodologi Desain, Surakarta. 2008. Hal: 48-49.

manusia menjangkau ke suatu perabot, semua itu merupakan dimensi fungsional dan sifat aktifitas yang dilakukan, serta situasi sosialnya.⁶⁰

Dasar perencanaan mengacu pada ilmu biologi manusia yaitu anatomi, antropometri, fisiologi, dan psikologi.⁶¹ Anatomi adalah bagaimana kedudukan dan fungsi otot-otot selama dalam proses kerja, refleksi seseorang terhadap suatu kondisi kelelahan tubuh dalam posisi duduk, berdiri, pekerjaan yang berbeda-beda. Hal tersebut tergantung pada usia, kebiasaan kerja dan jenis kelamin orang yang bersangkutan. Anthropometri adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia beserta sifat-sifat karakteristik fisiologis serta kemampuan relatif dari kegiatan manusia yang saling berbeda dalam lingkungan. Dalam hal karakteristik fisik tubuh manusia, bentuk tersebut untuk penanganan masalah desain. Perbedaan data Anthropometri dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: Umur, jenis kelamin, suku bangsa, sosio-ekonomi, konsumsi gizi, pekerjaan dan aktivitas sehari-hari.⁶² Fisiologi juga sering disebut dengan kekuatan fisik manusia dalam hal ini mencakup mengukur kekuatan/daya fisik manusia ketika bekerja dan mempelajari bagaimana cara kerja serta peralatan harus dirancang agar sesuai dengan kemampuan fisik manusia ketika melakukan aktivitas tersebut. Penelitian ini merupakan bagian dari biomekanik. Psikologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya dan fasilitas-fasilitas di mana manusia bekerja.⁶³ Pendekatan

⁶⁰Francis D.K Ching. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga. 1996. Hal: 60.

⁶¹Sunarmi. *Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya*, Surakarta. 2001. Hal: 4-5.

⁶²Eko Nurmianto. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta. 1998. Hal:21.

⁶³Francis D.K Ching. *Ilustrasi Desain Interior*, Jakarta: Erlangga. 1996. Hal:60-65.

ergonomi dengan psikologi sangat luas tidak hanya terbatas pada sisi-sisi fisik semata seperti yang tersebut pada paragraf diatas, akan tetapi juga meliputi segala hal yang berkaitan dengan ke-5 indera manusia yaitu :

- a. Penglihatan
- b. Pendengaran
- c. Rasa panas dan dingin
- d. Penciuman
- e. Keindahan/kenyamanan⁶⁴

Dari uraian diatas pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya hanya menggunakan beberapa pendekatan ergonomi indera saja yang berkaitan dengan bentuk bahan dan material baru untuk konsep perencanaan, yaitu indera penglihatan dan indera keindahan/kenyamanan.

Menurut Robet Sommer, seorang psikologi lingkungan telah meneliti berbagai fungsi ruang terhadap pola tingkah laku pemakai ruang. Dari hasil observasi terbukti bahwa tiap pribadi juga berbeda dalam hal:

- a. *Personal Safety*, Manusia memerlukan keamanan bagi dirinya.
- b. *Teritoriality*, Menunjukkan adanya suatu wilayah yang dikuasai.
- c. *Personal Space*, Adanya kebutuhan yang bersifat lebih pribadi.
- d. *Personal Status*, Keinginan manusia untuk menunjukkan status sosial diri yang berbeda.
- e. *Friendship Formation*, Manusia senang berteman dan membentuk kelompok yang sehaluan.⁶⁵

⁶⁴Suptandar, J. Pamudji. Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur, 1999. Penerbit Djambatan, Jakarta.

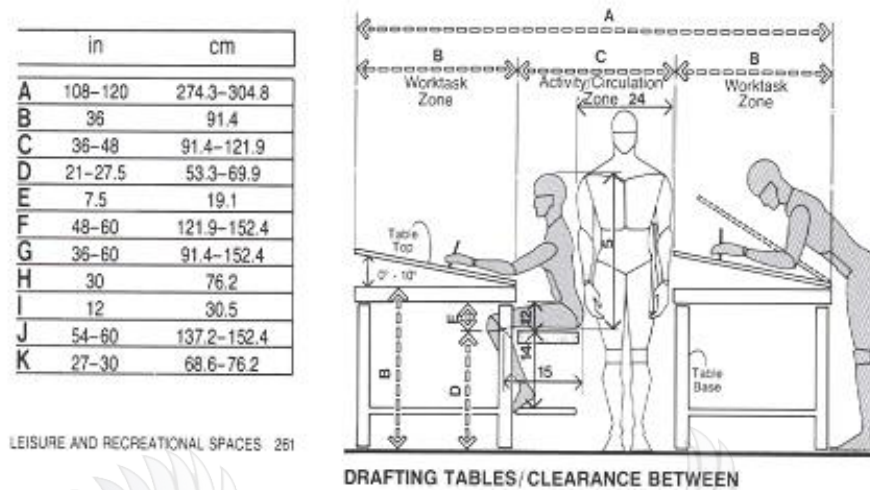
Perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya, misalnya dalam lingkungan fisik meliputi perancangan cahaya, suara, warna, temperatur, kelembaban, bau-bauan dan getaran pada suatu fasilitas kerja. Uraian tersebut di atas dalam pembuatan *furniture* sesuai dengan standarisasi, seperti ukuran tubuh pengguna, jenis material dan *finishing* yang digunakan dan perawatan, agar nantinya pengguna merasa aman dan nyaman, misalnya pembuatan *furniture* kursi dan meja, rak display serta *furniture* pendukung lainnya. Dalam penggunaan *furniture* hal-hal yang perlu diperhatikan dalam terkait dengan kenyamanan, keamanan dan keselamatan yakni:

- a. Ukuran *furniture* sesuai dengan ukuran tubuh manusia.
- b. Fungsi *furniture* sesuai dengan fungsi ruang dimana mebel/*furniture* ditempatkan.
- c. Pemilihan struktur dan bahan, harus memenuhi kriteria yang menyangkut dengan struktur pembangun dan kualitas material.

Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai. Berikut data yang menunjukkan efisiensi kerja menurut jenis kondisi kerja antara lain:

⁶⁵Cherry Dharmawan. Kriteria desain fasilitas kerja studio perancangan Program Studi Desain Interior Unikom. Bandung : Majalah Ilmiah Unikom Bidang Desain. 2010. vol 9. No.1, 2010. Hal 101 -102.

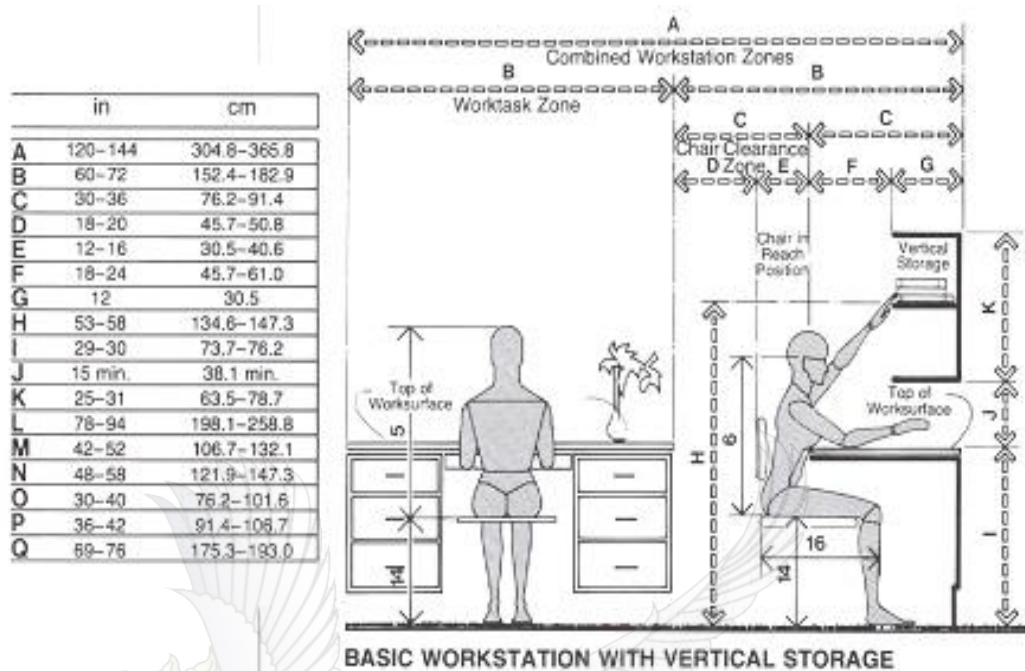
1. Area Desainer Action Figure



Gambar 20. Ergonomi meja kerja dan gambar ruang desainer
(Sumber : Panero, 1979, hal. 261)

Untuk area Desainer ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran ketinggian meja Desainer (B) 91,4 cm. Jarak antara meja Desainer ke meja lainnya (C) 120 cm. Ketinggian kursi Desainer mencapai (D) 65 cm.

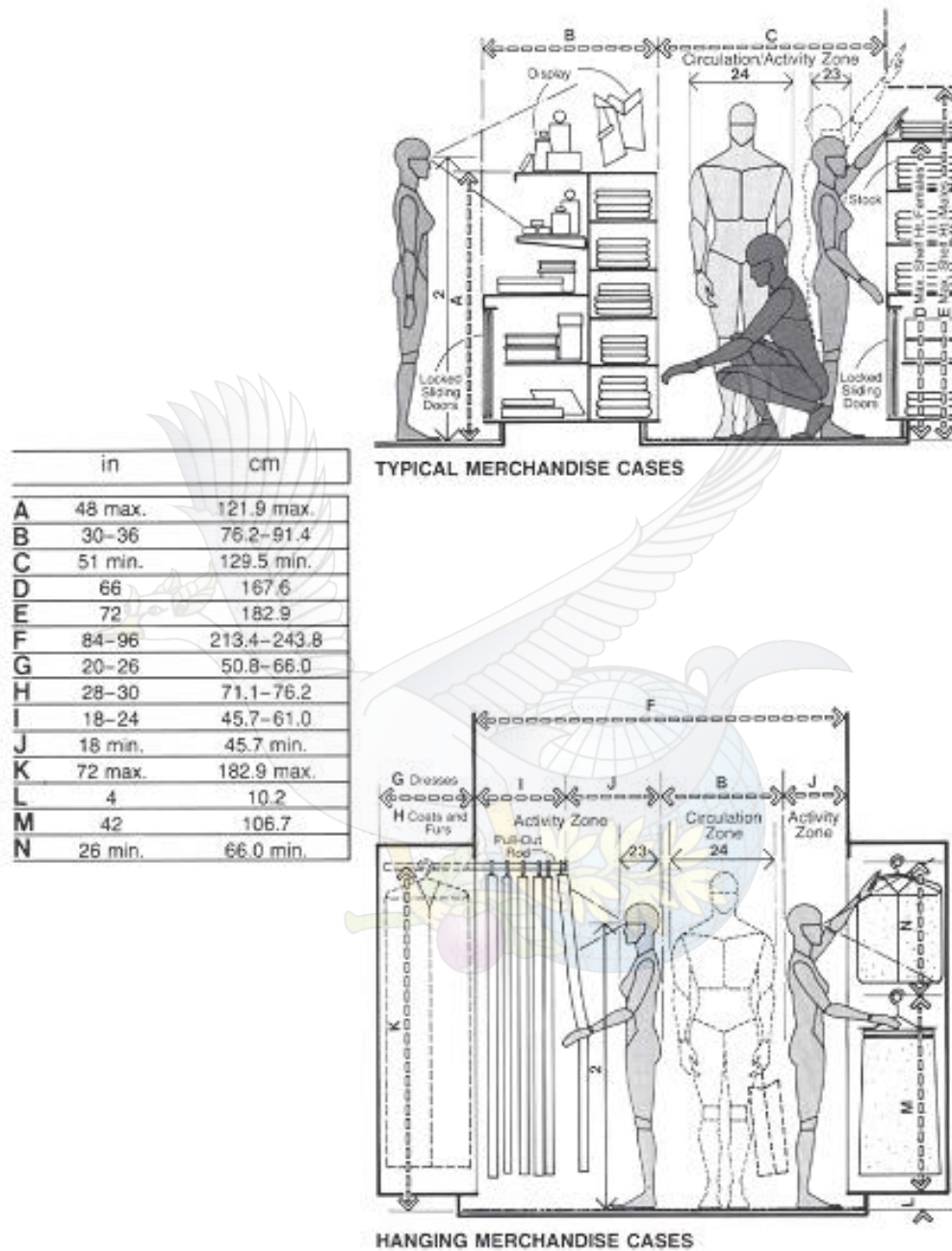
2. Area Workshop Action Figure



Gambar 21. Ergonomi meja kerja ruang *workshop*
(Sumber : Panero, 1979, hal. 181)

Untuk area *Workshop* ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran ketinggian meja *Workshop* (I) 75 cm. Area meja *Workshop* memiliki leluasa sekitar (B) 180 cm. Ketinggian kursi *Workshop* mencapai 45 cm.

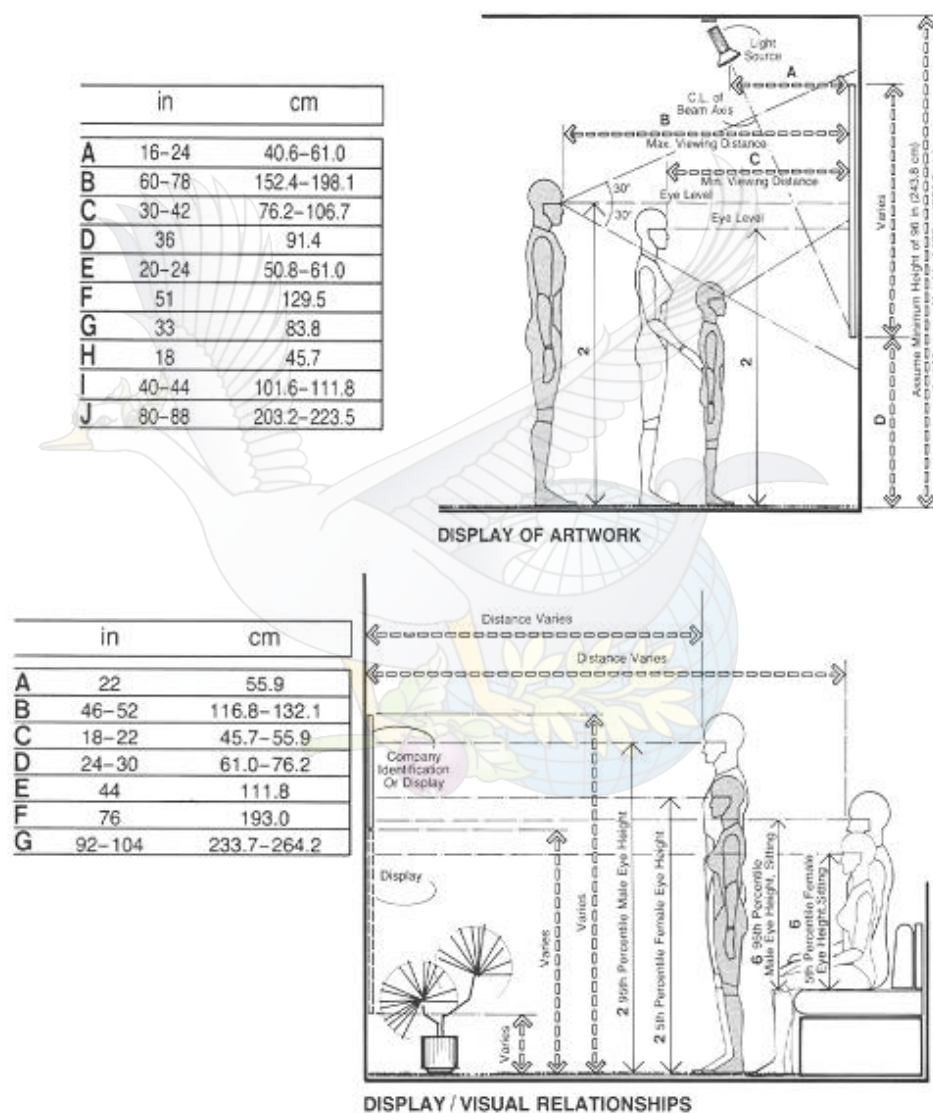
3. Area Store Action Figure



Gambar 22. Ergonomi rak display ruang store
(Sumber : Panero, 1979, hal. 202)

Untuk area *Store* ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran jarak antara *furniture* ke *furniture* lainnya (C) 130 cm. ketinggian *furniture Store* mencapai (K) 183 cm.

4. Area *Hall Action Figure*



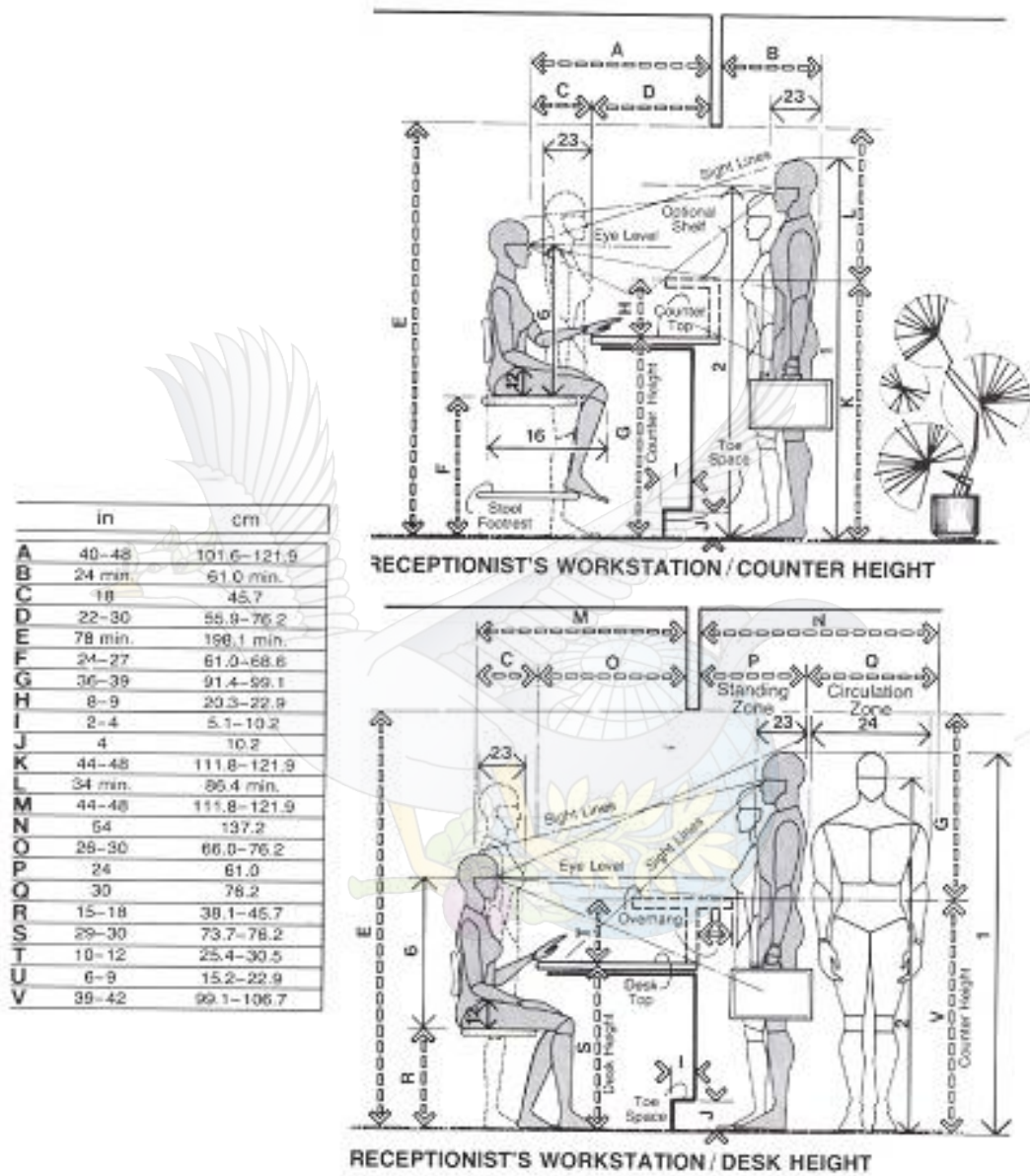
Gambar 23. Ergonomi *artwork* ruang *Hall*
(Sumber : Panero, 1979, hal. 138, 188)

Untuk area *Hall* ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran jarak antara *Spotlight* ke *artwork* (A) 61

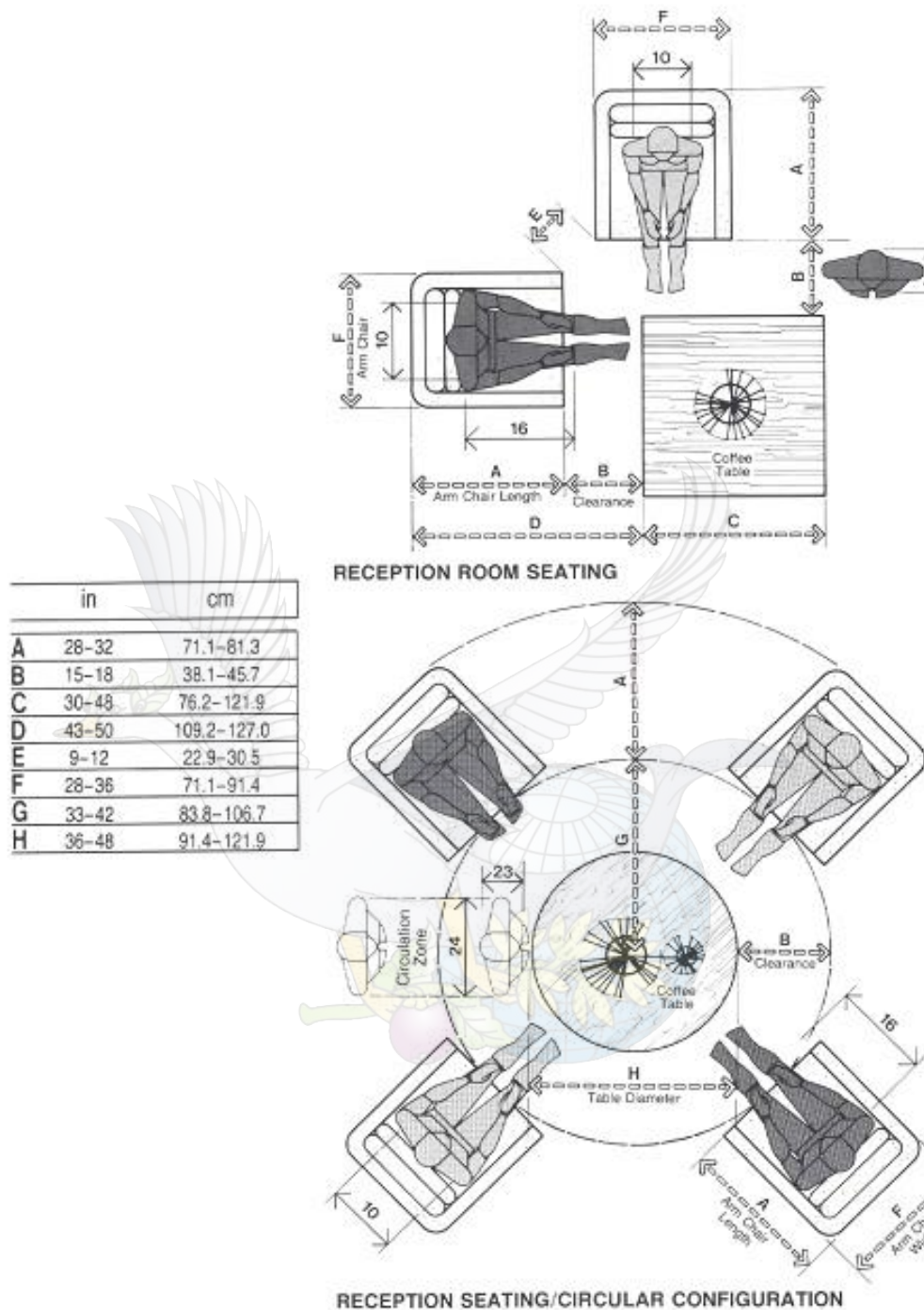
cm. Jarak antara sudut pandang manusia ke *artwork* mencapai (B) 152 cm.

Dan ketinggian kursi *audience* mencapai ketinggian 45 cm.

5. Area lobby Action Figure



Gambar 24. Ergonomi resepsionis ruang lobby
(Sumber : Panero, 1979, hal. 189)

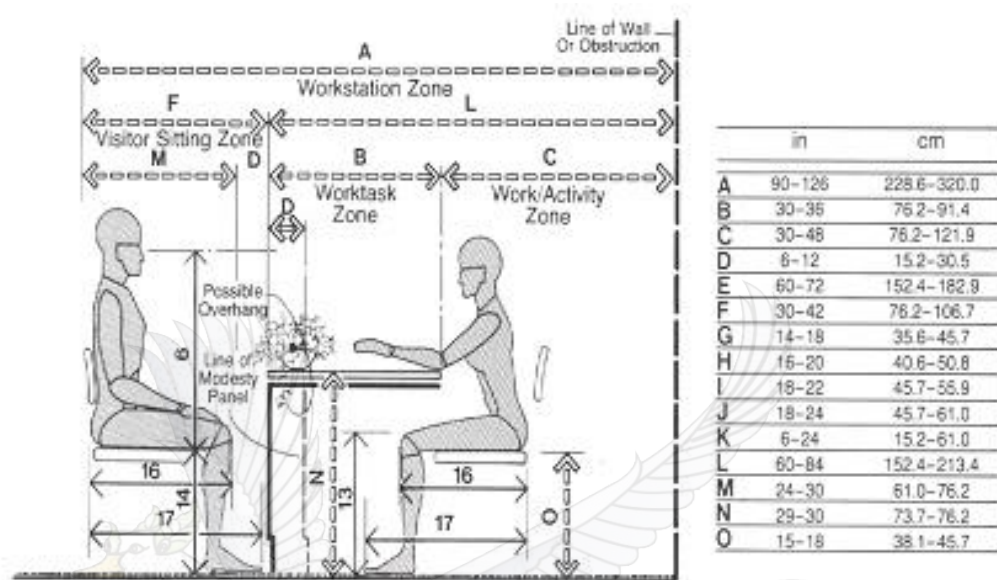


Gambar 25. Ergonomi area duduk ruang lobby
(Sumber : Panero, 1979, hal. 190)

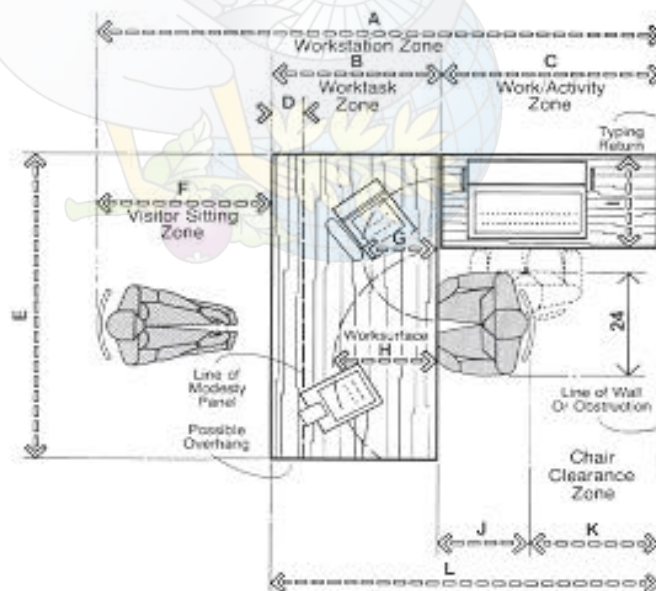
Untuk area Lobby ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran meja resepsionis (A) 121 cm. jarak antara

pengunjung ke meja resepsionis (N) 137 cm. Area tunggu pengunjung memiliki leluasa dengan ukuran diameter sekitar (A) dan (G) 180 cm.

6. Area office Action Figure



BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING

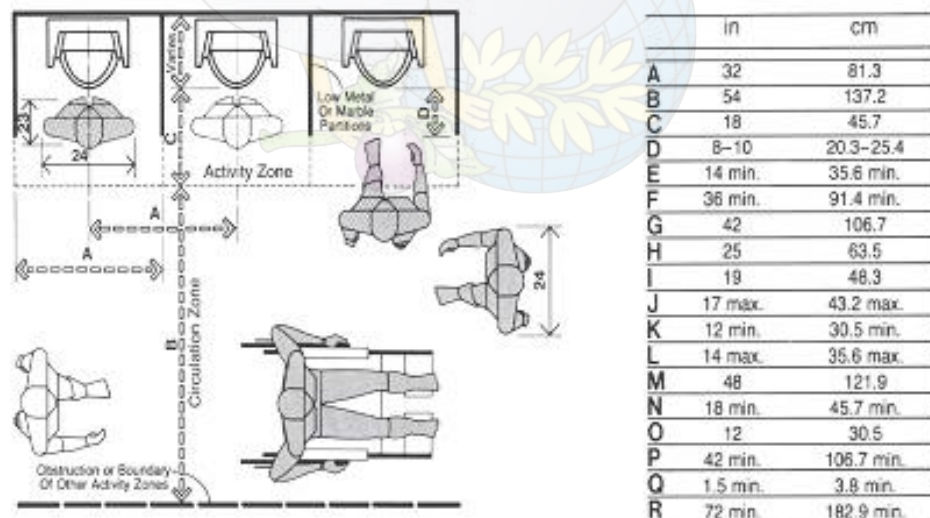
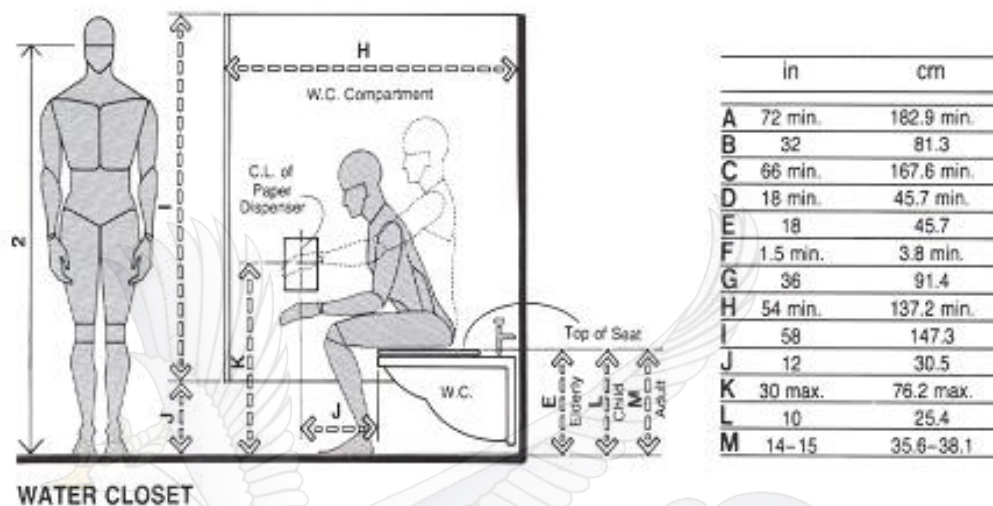


BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING

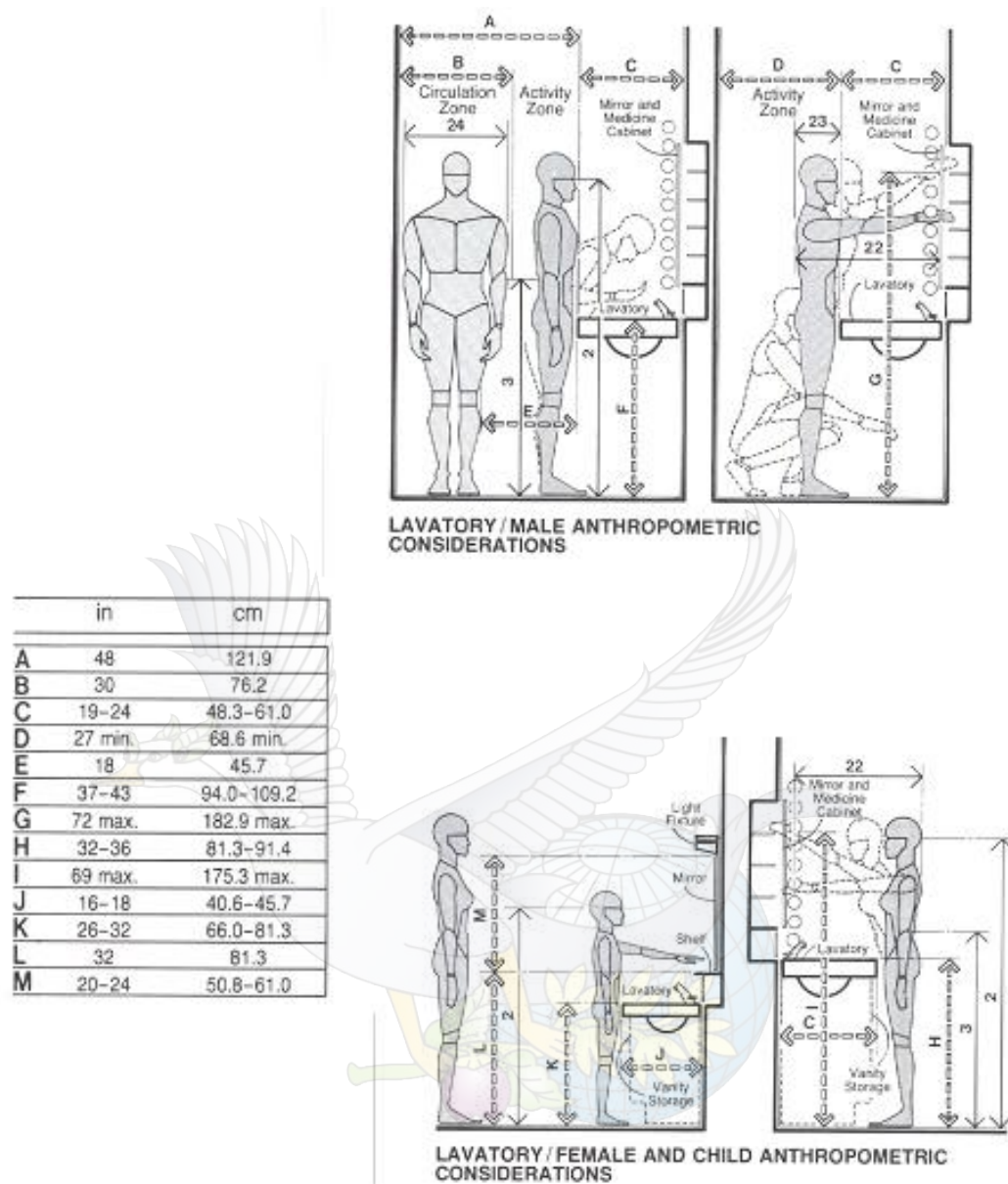
Gambar 26. Ergonomi tempat duduk ruang office
(Sumber : Panero, 1979, hal. 176)

Untuk area *Office* ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran lebar ruang (A) 300 cm. Ketinggian kursi *Office* mencapai (O) 45 cm. Dan ketinggian meja sekitar (N) 75 cm.

7. Area service Action Figure



Gambar 27. Ergonomi area *Lavatory*
(Sumber : Panero, 1979, hal. 277, 276)



Gambar 28. Ergonomi area *Lavatory*
(Sumber : Panero, 1979, hal. 165)

Untuk area *Service* ukuran yang akan digunakan sesuai dengan literatur ergonomi ini menggunakan ukuran lebar ruang *closet* (H) 137 cm. Ketinggian wastafel mencapai (F) 100 cm. Dan lebar untuk pengunjung yang menggunakan urinoir sekitar (C) 45 cm.

4. Pendekatan Teknis

Konsep eksplorasi mempunyai pengertian, bahwa eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan maupun mencari sesuatu permasalahan/topik untuk memahami objek tersebut dalam mencapai hasil yang baru.⁶⁶ Dapat diartikan bahwa eksplorasi bahan dan material baru merupakan kegiatan mencari dan menggali sebuah permasalahan bahan dan material untuk menjadi solusi bahan yang baru. Konsep eksplorasi bahan dan material pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya diambil dari sebuah bahan dari *action figure* yang tentunya dapat diaplikasikan dalam perencanaan. Bahan yang digunakan ialah bahan *ABS Plastic*. Berikut pengertian tentang *ABS Plastic* sebagai berikut :

1. Pengertian *ABS Plastic*



Gambar 29. *ABS Plastic*

(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=abs+plastic, 2016)

⁶⁶Wilners Darima. Makalah Eksplorasi. 2011.
(https://www.academia.edu/7893055/MAKALAH_EKSPLORASI, diakses pada sabtu, 5 maret 2016, 08.00 WIB).

ABS Plastic atau *Acrylonitrile Butadiene Styrene* merupakan sejenis polimer yang memiliki banyak aplikasi, karena kekuatan, dan mudah di bentuk. *ABS Plastic* sudah ada sejak tahun 1940-an seiring dengan perkembangan teknologi, bahan *butadiene* (sejenis karet) makin mudah dibuat dan didapatkan sehingga memiliki harga yang terjangkau. Sifat *ABS Plastic* ini memiliki ketahanan banting dan ketangguhan, bahkan ada banyak cara untuk meningkatkan ketahanan yang lebih tinggi lagi tentunya meningkatkan biaya produksi. Umumnya *ABS Plastic* dapat mentolelir suhu dari -20°C sampai 80°C. *ABS Plastic* tahan terhadap air keras, asam klorida dan fosfat terkonsentrasi, alkohol, minyak nabati dan zat lainnya yang dapat merusak plastik biasa, tetapi bahan ini akan rusak apabila terkena asam sulfat dan asam nitrat.⁶⁷

a) *Plastic*

Plastik adalah polimer rantai panjang dari atom yang mengikat satu sama lain. Rantai ini membentuk banyak unit molekul berulang, atau "*monomer*". Istilah plastik mencakup produk polimerisasi sintetik, namun ada beberapa polimer alami yang termasuk plastik. Plastik terbentuk dari kondensasi organik atau penambahan polimer dan dapat juga terbentuk dengan menggunakan zat lain untuk menghasilkan plastik yang ekonomis. Plastik juga merupakan suatu komoditi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua peralatan atau produk yang

⁶⁷Krisna, Dewi. Menenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*. 2013. (<https://bisakimia.com/2013/01/03/menal-jenis-jenis-plastik/> di akses 3 Januari 2016, 20.00 WIB).

digunakan terbuat dari plastik dan sering digunakan sebagai pengemas bahan baku.⁶⁸

b) Karakter *ABS Plastic*

Plastik sendiri mempunyai karakter digolongkan berdasarkan sifat fisik dan pengguna pengerjaanya yaitu berupa *Thermoplastik*, *Thermosetting*, dan *Elastomer*. *ABS Plastic* termasuk kedalam golongan *Thermoplastik*. *Thermoplastik* merupakan bahan plastik yang bersifat lentur bila dipanaskan atau dibentuk dengan panas, dapat didaur ulang, dapat diproses kembali dengan pemanasan dan penekanan menjadi bentuk baru.⁶⁹

1) Sifat-sifat *Thermoplastik* :








- a. Berat molekul kecil
- b. Tidak tahan terhadap panas
- c. Jika dipanaskan akan melunak
- d. Jika didinginkan akan mengeras
- e. Mudah untuk diregangkan
- f. Fleksibel
- g. Titik leleh rendah
- h. Dapat dibentuk ulang (daur ulang)
- i. Mudah larut dalam pelarut yang sesuai
- j. Memiliki struktur molekul linear/bercabang

⁶⁸Sri Widayati. Pengertian dan Jenis Plastik. 2010. (<http://www.g-excess.com/pengertian-dan-jenis-jenis-plastik.html>, diakses 15 november 2016, 12.00 WIB).

⁶⁹Krisna, Dewi. Mengenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*. 2013. (<https://bisakimia.com/2013/01/03/mengenal-jenis-jenis-plastik/> di akses 3 Januari 2016, 20.00 WIB).

c) Jenis *ABS Plastic*

Jenis plastik dibagi dari beberapa bagian sesuai dengan karakter masing-masing plastik. Berikut lambang dan nama kode-kode plastik :

Symbol	Acronym	Full name and uses
	PET	Polyethylene terephthalate - Fizzy drink bottles and frozen ready meal packages.
	HDPE	High-density polyethylene - Milk and washing-up liquid bottles
	PVC	Polyvinyl chloride - Food trays, cling film, bottles for squash, mineral water and shampoo.
	LDPE	Low density polyethylene - Carrier bags and bin liners.
	PP	Polypropylene - Margarine tubs, microwaveable meal trays.
	PS	Polystyrene - Yoghurt pots, foam meat or fish trays, hamburger boxes and egg cartons, vending cups, plastic cutlery, protective packaging for electronic goods and toys.
	Other	Any other plastics that do not fall into any of the above categories. For example melamine often used in plastic plates and cups.

Gambar 30. Macam-macam kode plastik

(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

Jenis *ABS Plastic* termasuk kedalam jenis *Other*.⁷⁰ Berikut penjelasannya :

1) *Other*

Other memiliki resistensi yang tinggi terhadap reaksi kimia dan suhu, kekuatan, kekakuan, dan tingkat kekerasan yang telah ditingkatkan sehingga merupakan salah satu bahan plastik yang sangat baik untuk

⁷⁰Sri Widayati. Pengertian dan Jenis Plastik. 2010. (<http://www.g-excess.com/pengertian-dan-jenis-jenis-plastik.html>, diakses 15 november 2016, 12.00 WIB).

digunakan dalam kemasan makanan, minuman maupun mainan. Tidak semua plastik bersimbol nomor 7 adalah *polikarbonat*, bahkan segelintir berbahan nabati. *Palikarbonat* masih menjadi perdebatan dalam beberapa tahun terakhir, karena ditemukan pada saat mencuci *BPA (bisphenol A)*, menjadi bahan hormon pengganggu kehamilan dan pertumbuhan janin. Simbol plastik daur ulang pada dasarnya dirancang untuk membantu seseorang di pusat daur ulang, agar dapat memisahkan bahan untuk diproses dengan baik. Pengetahuan dasar lambang ini juga dapat membantu kita dalam memastikan barang plastik dilingkungan aman untuk masyarakat. Jenis plastik ini tidak dapat didaur ulang dengan cara tradisional seperti jenis plastik lainnya. Jenis plastik ini hanya bisa didaur ulang dengan alat bantu mesin daur ulang.



Gambar 31. kode *Other Plastic*
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

d) Sifat *ABS Plastic*

Acrylonitrile butadiene styrene (ABS) termasuk kelompok *engineering Thermoplastik* yang berisi 3 monomer pembentuk. *Akrilonitril* bersifat tahan terhadap bahan kimia dan stabil terhadap panas. *Butadiene* memberi perbaikan terhadap sifat ketahanan pukul dan sifat liat (*toughness*). Sedangkan *stirena* menjamin kekakuan (*rigidity*) dan mudah diproses. Beberapa *grade ABS* ada juga yang mempunyai karakteristik yang bervariasi, dari kilap tinggi sampai rendah dan dari yang mempunyai *impact resistance* tinggi sampai rendah. Berbagai sifat lebih lanjut juga dapat diperoleh dengan penambahan aditif sehingga diperoleh *grade ABS* yang bersifat menghambat nyala api, transparan, tahan panas tinggi, tahan terhadap sinar *UV*, dll.⁷¹ Sifat-sifat *ABS Plastic* sebagai berikut :

- 1) Tahan bahan kimia
- 2) Liat, keras, kaku
- 3) Tahan korosi
- 4) Dapat didesain dengan berbagai bentuk
- 5) Biaya proses rendah
- 6) Dapat direkatkan
- 7) Dapat di *elektropating*
- 8) Memberi kilap permukaan yang baik

e) Bentuk *ABS Plastic*

Bentuk dari *ABS Plastic* terdiri dari dua bentuk bahan dasar yaitu :

⁷¹Krisna, Dewi. Mengenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*. 2013. (<https://bisakimia.com/2013/01/03/mengenal-jenis-jenis-plastik/> di akses 3 Januari 2016, 20.00 WIB).

1) Bentuk butiran



Gambar 32. Bentuk bahan dasar *ABS Plastic*
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

2) Bentuk *Filament*



Gambar 33. Bentuk bahan dasar *ABS Plastic*
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

f) Proses Pembuatan *ABS Plastic*

1) Pengerjaan Permesinan

Pada prinsipnya pengerjaan *ABS Plastic* dengan permesinan dapat dikerjakan dengan pengerjaan logam/kayu yang biasa, hanya harus mengadakan perubahan pada alat potong. Hal yang harus diperhatikan adalah sifat plastik yang sensitif terhadap panas dibanding logam. Dapat melakukan proses pemotongan sedikit-sedikit dengan kecepatan potong yang tinggi dan pemakanan rendah.

- a. Menggores dan memotong
- b. Kikir
- c. Bor
- d. Gergaji
- e. Pembuatan ulir
- f. Gerindra dan poles
- g. Bubut
- h. *Frais*

2) Pengelasan

Pada prinsipnya hanya *ABS Plastic* yang dapat di las, harus dengan bahan yang sama, ini karena setiap jenis plastik mempunyai berat molekul yang berbeda. Berikut jenis-jenis pengelasan :

- a. Pengelasan dengan elemen panas
- b. Pengelasan dengan gas panas
- c. Las gesek

d. Las frekuensi tinggi

e. Las *Ultrasonic*

3) Pengeleman

Pengeleman adalah suatu sistem penyambungan modern. Dengan pengeleman bahan yang akan disambung tidak perlu dilelehkan seperti pada pengelasan, oleh karena itu pengeleman lebih baik beberapa segi dari pengelasan.

a. Pengeleman bisa dipakai untuk menyambung plastik yang tidak bisa atau tidak baik untuk di las. Misal : *acryl glass*.

b. Pengeleman bisa dipakai untuk penyambungan bahan yang berbeda-beda, yang mana hanya dengan pengeleman saja bisa dibuatnya. Misal pengerjaan teknik anti korosi.

c. Pengeleman juga sangat ekonomis untuk pekerjaan assembling.
Misal penyambungan pipa.

4) *Calendering* / Pembuatan *Roll*

Calendering adalah sebuah proses dimana lembaran – lembaran dari material *ABS Plastic* dibuat dengan cara melewati polimer halus yang dipanaskan diantara dua buah *roll* atau lebih. Biasanya *roll* untuk pengerjaan lembaran ini terdiri dari 4 – 5 *roll* utama. Susunan *roll* tersebut ada bermacam-macam yaitu susunan I,L,F, dan Z. Dalam proses *calendering*, plastik dibuat menjadi gulungan antara dua *roll* yang membuatnya ke sebuah yang kemudian lewat sekitar satu atau lebih tambahan gulungan sebelum melepas sebagai film berkelanjutan. Kain

atau kertas dapat diberi umpan melalui gulungan yang terakhir, sehingga mereka menjadi diresapi dengan plastik.

5) *Ekstrusi*

Ekstrusion moulding adalah suatu proses pembuatan *plastic* yang berbentuk profil atau bentukan yang sama dengan ukuran panjangnya yang cukup besar. Teknik ini merupakan metode tertua dalam pencetakan plastik, dan saat ini masih digunakan untuk mencetak plastik termoset. Dalam proses ini, plastik atau butiran yang homogen, dan dengan terus-menerus terbentuk. Proses ini digunakan untuk membentuk bentuk yang sangat panjang dengan jumlah besar, lalu dapat dipotong-potong dengan bentuk menjadi kecil-kecil. *Ekstrusi* dapat menghasilkan tingkat output tertinggi dari setiap proses plastik.

6) *Injeksi*

Proses pembentukan produk berbahan plastik dengan cara menginjeksikan atau menyuntikan plastik cair kedalam sebuah rongga cetak yang kemudian didinginkan dan dikeluarkan dari rongga cetak. Material dari proses ini adalah plastik dengan bentuk *granula* (butiran kecil), powder ataupun larutan. Pengerjaan ini menggunakan cetakan tertutup.

7) *Blowing*

Blow molding atau *blow forming* adalah suatu proses pembuatan plastik yang bentuknya memiliki rongga – rongga pada bagian tengah dari produk. Plastik cair pada proses ini berbentuk pipa kemudian dimasukan

kedalam cetakan lalu ditiup hingga menempel pada dinding cetakan. Pada hasil cetaknya, proses ini cenderung memiliki ketebalan dinding yang tidak merata dan umumnya produk berupa silinder. Proses ini terdiri dari pembentukan sebuah tabung (disebut *parison*) dan memasukkan udara atau gas lain yang menyebabkan tabung tersebut mengembang menjadi berongga, tertiup bebas sesuai cetakan untuk membentuk menjadi produk dengan ukuran dan bentuk tertentu. Parison secara tradisional dibuat oleh proses *ekstrusi*.

8) *Thermoforming / Vacuum Forming*

Thermoforming adalah salah satu metode dan banyak dipakai dalam memproses material plastik. Produk dari proses *Vacuum Forming* sangat banyak dan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. *Thermoforming* adalah pembentukan lembaran plastik menjadi bagian-bagian melalui aplikasi panas dan tekanan. *Tooling* untuk proses ini adalah yang paling murah dibandingkan dengan proses plastik lainnya. Juga dapat menampung bagian lembaran yang sangat besar serta bagian-bagian kecil.

9) Pengerjaan bahan plastik dengan penguat serat.

Plastik dengan penguat serat ini adalah resin dengan rambahan penguat dari serat, contohnya resin *polyster* dan Resin *Epoxid*, sedang penguatnya misalnya dari *seart gelas*.

10) *Rotate casting*

Rotational Molding Process adalah salah satu proses pembentukan plastik. Biasa juga disebut *rotomoulding* biasanya menggunakan temperatur yang tinggi, tekanan rendah (*low pressure*) dalam metode manufakturingnya yang mengkombinasikan panas dan perputaran *biaxial* (*bi-axial rotation*). Dalam proses ini, bubuk digilas halus dan dipanaskan dalam cetakan yang berputar sampai meleleh. Jika bahan cair yang digunakan, proses ini sering disebut lumpur salju *molding*. Resin yang melebur akan seragam dalam melapisi permukaan dalam cetakan. Tujuan dari *Rotational Molding Process* adalah untuk mengurangi ongkos produksi dan membuat *design possibilities* yang lebih luas / tak terbatas. Hal ini memberikan kesempatan bagi seorang desainer untuk membuat *parts* dengan ketebalan dinding yang sama dan bentuk yang rumit. Proses ini dapat menjadi alternatif bagi proses *blow molding*, *thermoforming* dan *plastic injection molding*.

11) *Expanding foming*

Dalam proses *expanding/foaming* material plastik dapat dikembangkan/diperpanjang/dipeluas. Campuran resin yang mengandung katalis dan bahan kimia yang dapat membantu proses perpanjangan (*expanding*) ditempatkan pada sebuah cetakan dimana ia akan memanjang kestruktur yang berbentuk sel.

12) *Spinning*

Spining dari plastik bisa dipanaskan dimulurkan, ditarik, menjadi serabut, kemudian dipintal menjadi benang bisa lebih kuat.

13) *Blow Film*

Proses *blow film* adalah proses pembentukan plastik berongga dengan cara meniupkan udara bertekanan ke material plastik hasil ekstrusi melalui cincin udara (*air ring*).⁷²

g) **Manfaat *ABS Plastic***

Adapun manfaat-manfaat penggunaan bahan *ABS Plastic* sebagai berikut :

- 1) Harga yang cukup murah dan terjangkau bagi semua masyarakat.
- 2) Mudah diberi warna sehingga mempunyai daya tarik tersendiri.
- 3) Mudah dibentuk sehingga dapat difungsikan berbagai macam.
- 4) Tahan karat, tahan nyala api, tidak mudah pecah dan fleksibel dapat menjadi solusi dari alternatif bahan lainnya.
- 5) Bahan yang sifatnya ringan dapat membantu meringankan pekerjaan.
- 6) Aman dari bahan kimia sehingga dapat dijangkau anak-anak usia dini.⁷³

2. **Konsep Eksplorasi Bahan dan Material *ABS Plastic***

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya akan menciptakan sebuah ide baru yaitu dengan mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk

⁷²Asyari Daryus. Universitas Darma Persada. Material Plastik dan Prosesnya. 2008. (<https://www.google.co.id/&sig2=oUBHbzpaqfMNafObtiy4YQ&bvm=bv.142059868,d.c2I>, diakses 26 agustus 2016, 16.00 WIB).

⁷³Tommy Putra. *Polimer Polipropilena (Pp), Acrylonitrile Butadiene Styrene (Abs) , Dan Poliuretan*. 2011. (<https://1tommyputra.com/2011/05/21/polimer-polipropilena-pp-acrylonitrile-butadiene-styrene-abs-dan-poliuretan/>, diakses 26 desember 2016, 13.00 WIB).

elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior yang akan menghasilkan sebuah karya inovatif dan kreatif. Berikut penjelasan antara lain :

a) Inovatif

Menurut *etimologi*, inovatif berasal dari kata *innovation* (inovasi) yang bermakna pembaharuan. perubahan secara baru. Kata inovatif dapat diartikan sebagai proses hasil pengembangan dan pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan teknologis pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang/jasa), proses dengan sistem baru, yang memberikan nilai berarti secara signifikan terutama ekonomi dan sosial.⁷⁴

1) Macam-macam inovatif

a. Inovasi *Invention*

Proses munculnya suatu hal baru dari kombinasi hal-hal lama yang telah ada.

b. Inovasi *Discovery*

Penemuan hal baru, baik berupa alat ataupun gagasan. *Discovery* dapat menjadi *invention*, ketika masyarakat mengakui dan dapat memanfaatkan hasil inovasi tersebut.

2) Syarat-syarat berfikir inovatif

a. Elastisitas yang tinggi

b. Produktivitas yang tinggi

c. Orisinalitas yang tinggi

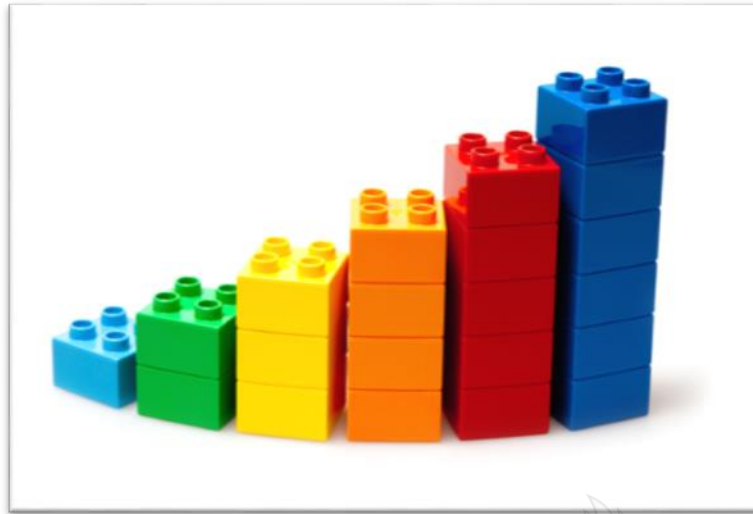
⁷⁴Edrick Pratama Sasmita (071.09.080). Jurusan Teknik Perminyakan, Fakultas Teknologi Kebumihan dan Energi, Universitas Trisakti Jakarta. 2009.
(<https://www.scribd.com/doc/83199020/Teori-Inovasi>, Diakses 3 maret 2015. 11.16 WIB).

- d. Sensivitas yang tinggi
- 3) Syarat-syarat hasil inovatif
 - a. Menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungannya.
 - b. Menghasilkan produk yang relatif baru.
 - c. Menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan individu ataupun kelompok.
- 4) Inovatif pengembangan

Konsep inovatif mengambil dari sebuah pengembangan dari produk sebelumnya, Seperti contoh produk dari bahan *ABS Plastic* :



Gambar 34. *ABS Plastic* untuk kemasan makanan dan minuman
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)



Gambar 35. ABS Plastic untuk material mainan
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

Dapat dikatakan bahwa konsep bahan dan material pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya mengembangkan bahan yang semula untuk kemasan makanan/minuman dan mainan menjadi elemen interior.

b) Kreatif

Kreatif adalah suatu kemampuan berpikir ataupun melakukan tindakan yang bertujuan untuk mencari pemecahan sebuah kondisi ataupun permasalahan secara cerdas, berbeda (*out of the box*), tidak umum, orisinal, serta membawa hasil yang tepat dan bermanfaat. Kreatif juga merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan masalah individu dalam menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaan secara penuh untuk berkembang. Berikut ciri-ciri kreatif :

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
- 2) Daya imajinasi yang tinggi.
- 3) Memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah.
- 4) Melihat suatu masalah dengan berbagai sudut pandang.

- 5) Orisinal dalam ungkapan gagasan maupun pemecahan masalah.⁷⁵

c) Perbedaan Inovatif dan Kreatif

- 1) Kreatif adalah naluri sejak lahir.
- 2) Inovatif dapat muncul ketika diasah dan dikembangkan terus menerus.
- 3) Kreatif adalah proses timbulnya ide-ide baru, sedangkan inovasi adalah melakukan/mengimplementasikan ide yang terdapat dalam kreatif.
- 4) Inovatif menjadikan ide tersebut mendapat nilai komersil.

d) Persamaan Inovatif dan Kreatif

Persamaan inovatif dan kreatif adalah menciptakan ide-ide baru, gagasan baru, metode baru, cara baru dalam memecahkan masalah dan peluang yang berbeda dari sebelumnya.⁷⁶

Dengan berbagai penjelasan pada paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya akan menghasilkan sebuah karya baru yang inovatif dan kreatif dengan mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior. Perencanaan ini akan menggunakan tema *Heroes of Surabaya* dan gaya kontemporer sangat memungkinkan untuk diaplikasi sebagai ide perencanaan. Dilihat dari definisi, karakteristik, jenis, sifat, bentuk, manfaat, dan proses pembuatan bahan dan

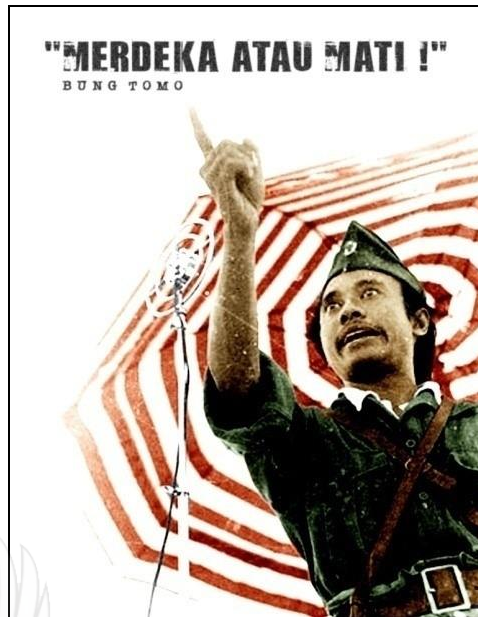
⁷⁵Zaka. Pengertian Inovasi dan Kreatif. 2009.
(<http://www.artikelsiana.com/2015/06/pengertian-inovasi-kreatif-para-ahli-definisi.html>, diakses 25 desember 2016, 05.05 WIB).

⁷⁶Zaka. Pengertian Inovasi dan Kreatif. 2009.
(<http://www.artikelsiana.com/2015/06/pengertian-inovasi-kreatif-para-ahli-definisi.html>, diakses 25 desember 2016, 05.05 WIB).

material yaitu *ABS Plastic* sudah memenuhi standar pengaplikasian untuk bahan dan material elemen interior.

C. Ide Perencanaan



Pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini memiliki sebuah ide konsep baru untuk menciptakan sebuah karya yang berbeda dari sebelumnya, yaitu dengan mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior dikemas dalam tema *Heroes of Surabaya* yang divisualkan dengan menggunakan gaya kontemporer. Konsep eksplorasi bahan dan material dibuat berfungsi untuk menciptakan bahan dan material baru menjadi alternatif bahan yang dapat digunakan didalam perencanaan agar karya memperoleh hasil yang inovatif dan kreatif. Ide-ide yang dapat ditampilkan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya sebagai berikut :


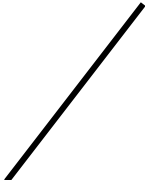


Gambar 36. Saat berpidato oleh pahlawan Surabaya Bung Tomo
(Sumber :https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=bung+tomo, 2016)




1) Bentuk

Bentuk yang diambil dari Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya yaitu berupa garis dan bidang. Garis dan bidang akan diaplikasikan sesuai dengan tema yaitu mengambil dari nilai-nilai karakteristik Bung Tomo seperti sikap tegas yang mempunyai arti sosok pahlawan yang tegas dalam mengambil sebuah keputusan. Berikut penjelasannya :

No	Jenis Garis	Gambar	Kesan yang Timbul
1.	Garis Horizontal		Memberi kesan lebih luas dan lebar.
2.	Garis Vertikal		Memberi kesan sempit, atau panjang dan meninggi.

3.	Garis Lengkung		Bersifat romantis dan memberi kesan lemah gemulai. ⁷⁷
4.	Garis diagonal		Menyiratkan gerakan dan secara visual aktif dan dinamis. ⁷⁸

(Tabel 01. Jenis dan Makna Garis)

No	Jenis Bidang	Gambar	Makna
1.	Persegi		Figur yang stabil dan damai.
2.	Segitiga		Kesan yang timbul adalah pencapaian tujuan. Segitiga dapat menyimbolkan stabilitas namun dapat pula sebaliknya.
3.	Lingkaran		Wujud melingkar biasanya stabil dan memiliki pusatnya sendiri dalam lingkungannya, lingkaran juga dapat terlihat memiliki gerakan. ⁷⁹

(Tabel 02. Jenis dan Makna Bidang)

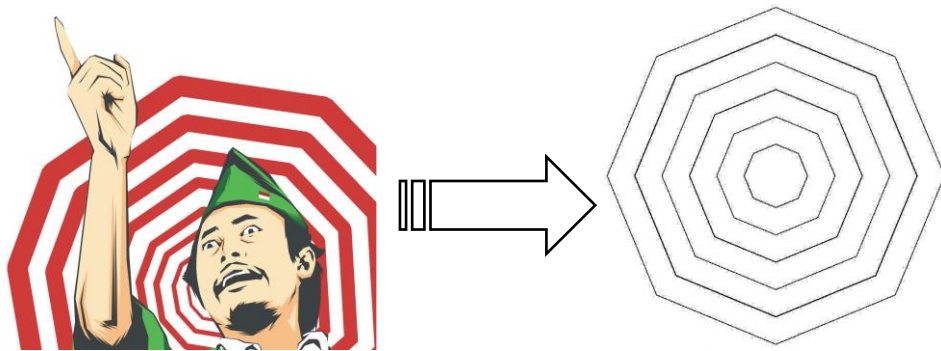
Bentuk yang diambil dari ciri khas Bung Tomo yaitu foto saat berpidato

⁷⁷Pamudji Suptandar, *Interior Design Merancang Tata Ruang Dalam Jakarta* : Universitas Trisakti Press. 1982. hal 100.

⁷⁸Francis D.K Ching, *Desain Interior dengan Ilustrasi*. Edisi kedua. Jakarta : Erlangga, 2000, hal. 88.

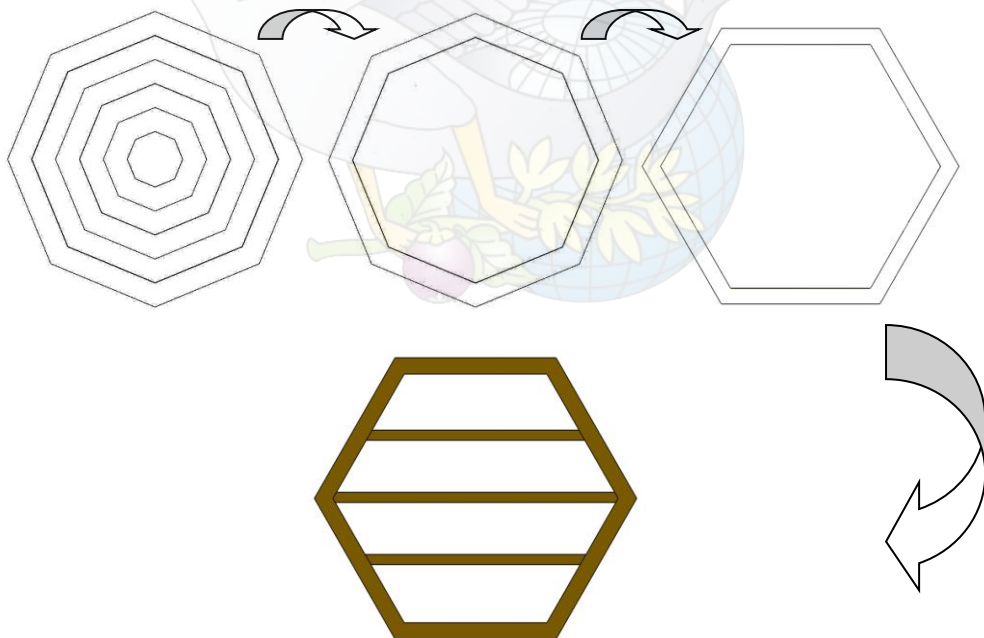
⁷⁹Dwijoeas, Journal. Pengertian Titik, Garis, dan Bidang. 2008.
(<http://dwijoeas.co.id/2008/01/apengertian-titik-garis-dan-bidang.html>, diakses 30 desember 2016, 13.14 WIB).

diambil dari sebuah *background* berupa payung ditransformasikan menjadi elemen interior berupa *ceiling* pada ruang *Hall*.



Gambar 37. Transformasi ide bentuk visual foto Bung Tomo

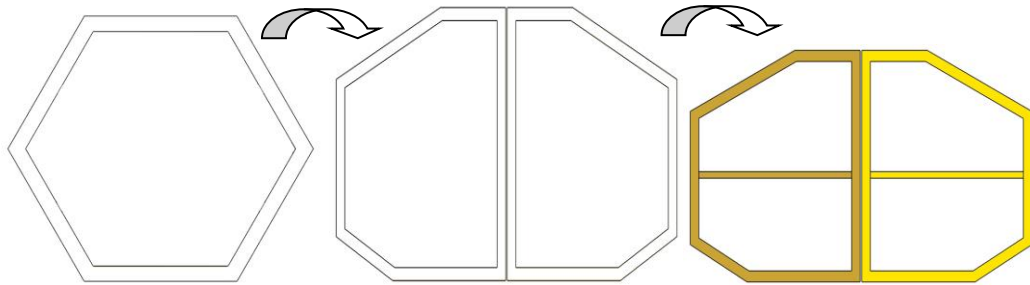
Berikut adalah bentuk yang diambil setelah ditransformasikan menjadi elemen interior berupa repetisi persegi delapan menjadi sebuah kabinet untuk pengisi ruang.



Gambar 38. Transformasi ide bentuk kabinet

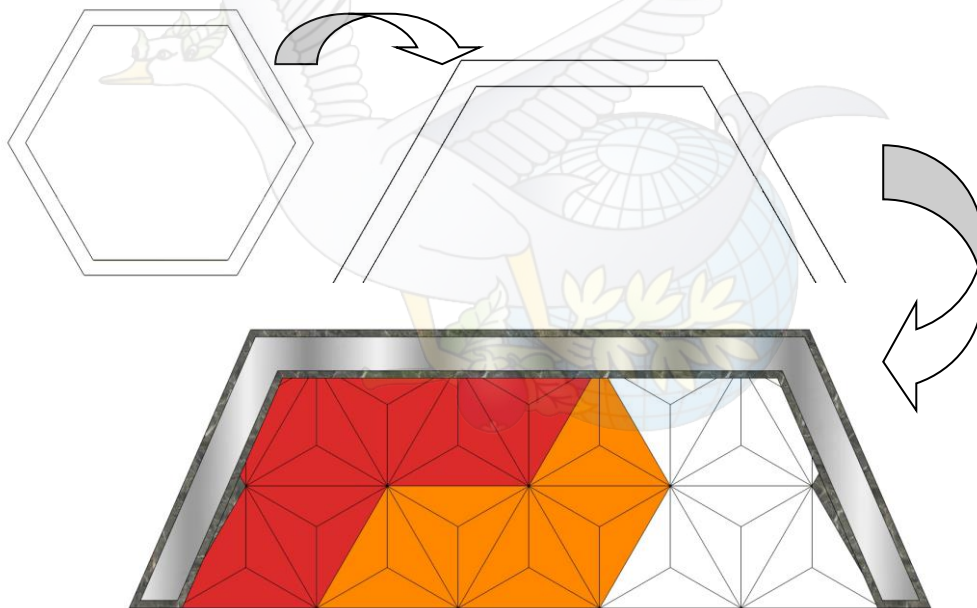
Berikut adalah bentuk yang diambil setelah ditransformasikan menjadi elemen interior berupa repetisi persegi delapan menjadi sebuah kabinet untuk

pengisi ruang.



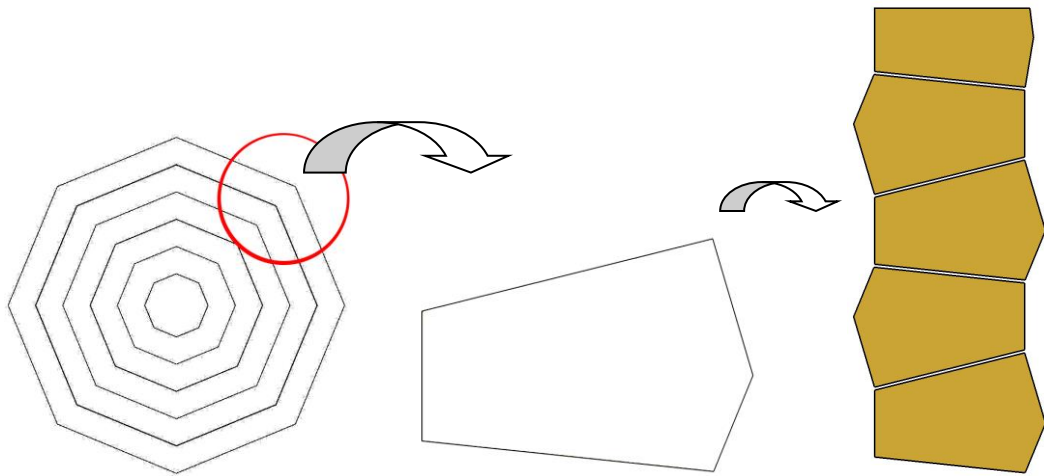
Gambar 39. Transformasi ide bentuk kabinet

Kemudian bentuk yang diambil setelah ditransformasikan menjadi elemen interior berupa repetisi persegi delapan dipotong setengah gambar membentuk bidang trapesium ini menjadi sebuah meja *Lobby* untuk pengisi ruang.



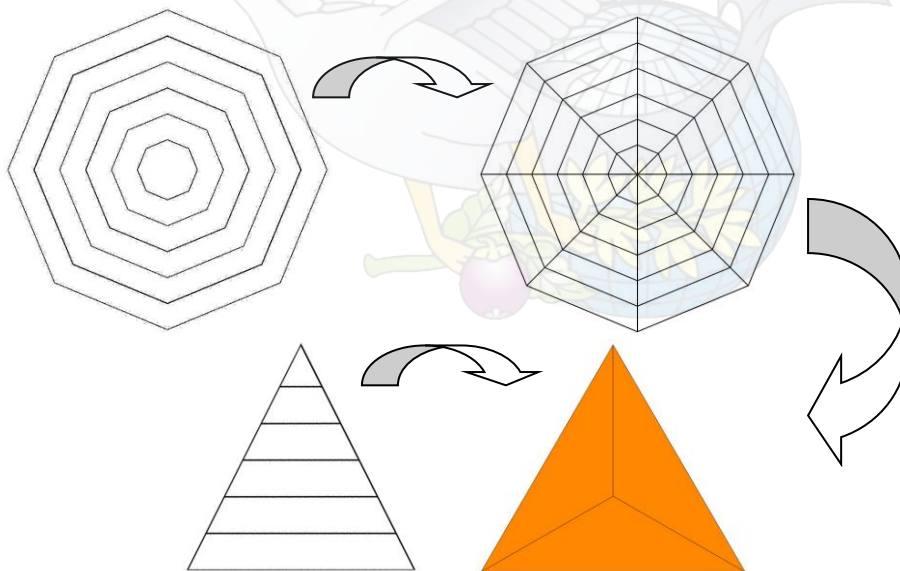
Gambar 40. Transformasi ide bentuk meja *Lobby*

Bentuk yang diambil setelah ditransformasikan menjadi elemen interior berupa *ceiling* ini diambil dari sisi sudutnya dan membentuk sebuah bidang diaplikasikan untuk partisi pengisi ruang.



Gambar 41. Transformasi ide bentuk partisi

Bentuk yang diambil setelah ditransformasikan menjadi elemen interior berupa *ceiling* membuat garis bantu yang menghubungkan antar sudut sehingga membentuk segitiga menjadi beberapa bidang.



Gambar 42. Transformasi ide bentuk panel

2) Warna

Warna yang diambil dari Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya yaitu mengambil dari nilai-nilai karakteristik Bung Tomo seperti patriotisme, heroisme, religius, dan spirit. Berikut penjelasannya :



Gambar 43. Warna merah

Warna merah ini melambangkan nilai-nilai karakteristik patriotisme dan heroisme. Patriotisme sendiri mempunyai arti Sesosok pahlawan yang cinta kepada tanah air, Mengutamakan persatuan dan kesatuan serta keselamatan bangsa dan Negara diatas kepentingan pribadi maupun kepentingan golongan. Begitu juga heroisme mempunyai arti Sesosok pahlawan yang mempunyai keberanian dalam membela keadilan dan kebenaran. Arti dari sebuah karakteristik Bung Tomo sama dengan arti dari warna merah yaitu berani, panas, menggairahkan, keintiman, rasa keingintahuan, dan optimis.



Gambar 44. Warna oranye

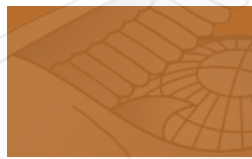
Warna oranye ini melambangkan nilai-nilai karakteristik spirit yang mempunyai arti Sesosok pahlawan yang mempunyai semangat tinggi dengan menggerakkan pasukan untuk melawan penjajah. Arti dari sebuah karakteristik

Bung Tomo sama dengan arti dari warna oranye yaitu semangat, karakter energik, dan kaya gagasan.



Gambar 45. Warna kuning

Warna kuning ini melambangkan nilai-nilai karakteristik penggabungan antara cerdas dan heroisme. Arti dari sebuah karakteristik Bung Tomo sama dengan arti dari warna kuning yang akan menimbulkan nuansa ceria, cerah, semangat, senang, hangat, menarik perhatian, kecerdikan, kaya ide dan sumber kekuatan.



Gambar 46. Warna coklat

Warna coklat ini melambangkan nilai-nilai karakteristik yang hampir sama dengan religius. Arti dari sebuah karakteristik Bung Tomo sama dengan arti dari warna coklat yang akan menimbulkan nuansa hening, tenang, mewakili warna alam (kayu dan tanah), menentramkan, dan aman stabil.



Gambar 47. Warna putih

Warna putih ini melambangkan nilai-nilai karakteristik cerdas dan religius yang mempunyai arti Sesosok pahlawan yang cerdas membaca situasi, memiliki ingatan yang kuat tentang peristiwa-peristiwa penting, dan memiliki karakter nasionalis religius yang sangat kuat bahwa pembelaan beliau untuk berjuang mempertahankan keutuhan republik adalah manifestasi dari keimanannya kepada keyakinan agama. Arti dari sebuah karakteristik Bung Tomo sama dengan arti dari warna putih yaitu kepolosan, kebersihan, keagungan, terang, anggun, bersahaja, luas, suci, dan membantu konsentrasi.⁸⁰



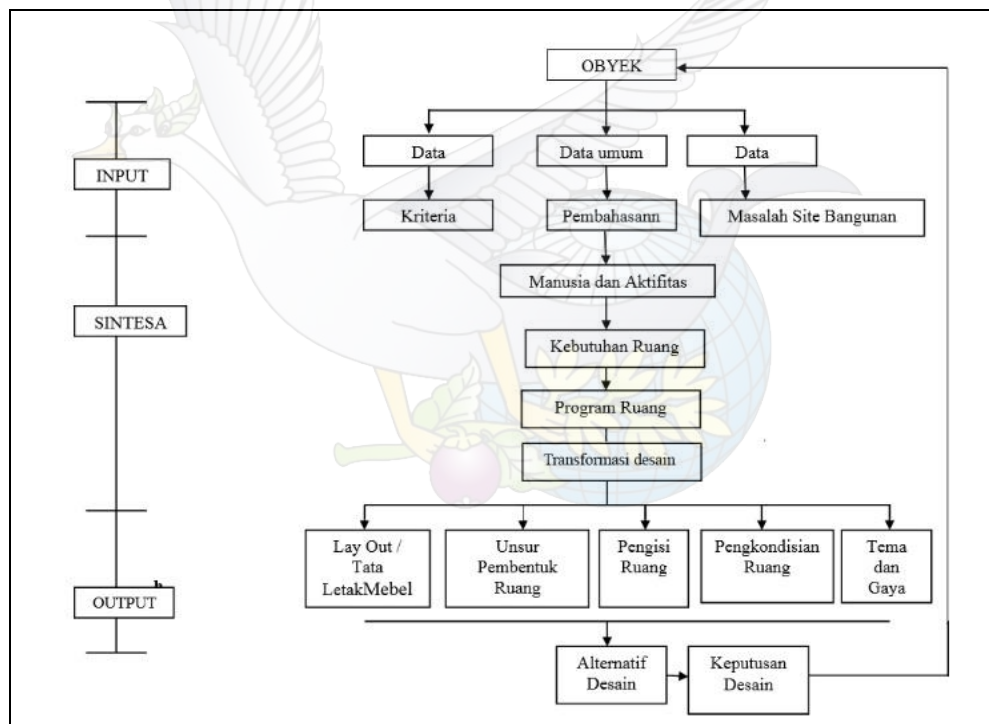
⁸⁰Mangkoko. Psikologi Warna Biarkan Warna Berbicara, , (Online). 2016. (http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara, diakses 13 Desember 2016, 21:26 WIB).

BAB III

PROSES DESAIN DAN METODE DESAIN

A. Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini dilakukan berdasarkan proses yang mengacu pada pendapat Pamuji Suptandar. Tahapan proses desain tersebut berurutan secara terstruktur yang dapat di tampilkan pada skema di bawah :



Skema 01. Tahapan Proses Desain
(Sumber: Pamuji Suptandar, Desain Interior,1999,15)

Berkaitan dengan skema di atas, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *input*, (II) sintesa / analisis, dan (III) *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam

rangka menemukan solusi desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesa/ analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintesa/ analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain.⁹⁷ Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menggunakan data-data dalam bentuk tulis, lisan dan observasi langsung.

Proses *input* desain yang telah dilalui pada perencanaan ini, dijabarkan sebagai berikut :

1. Data Literatur

Data literatur diperoleh dari berbagai sumber untuk mengumpulkan data pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya, Berikut penjelasannya :

a. Data Literatur Mengenai Latar Belakang

- 1) *Street Art Gallery*, Febian Pratama Revondya.
- 2) Jurnal Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik.
- 3) Jurnal Ir. Suparwoko, MURP Ph.D. Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai penggerak Industri Pariwisata Kabupaten Purworejo.

b. Data Literatur Mengenai Kebutuhan

- 1) Teknologi Informasi Surabaya, Stefanus Widi.

⁹⁷Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999.

- 2) *Tourism and Hospitality management*, Universitas Ciputra, Agus Tinus Lis Indrianto.
 - 3) Departemen Perdagangan RI, Obed Bima Wicandra.
 - 4) Buku direktori Pariwisata Surabaya. 2011. Dinas kebudayaan dan pariwisata Surabaya Jurnal Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
 - 5) *Action Figure Scales – All You Need to Know*, Lenihan, Nick.
 - 6) Mengenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*. Krisna, Dewi.
 - 7) *Marvel Avengers : The Ultimate Character Guide*. DK Publishing. Snider, Brandon T.
 - 8) *Action Figure Universe Collector-ActionFigures.com*.
 - 9) KAFI komunitasnya *Action Figure*. Novriyadi.
 - 10) Dr. Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi No 56.
 - 11) Yulistyo Pratomo. Mengutip Pidato Bung Tomo 10 November.
 - 12) *London Summit of Leaders. United Europe Award* di London, Teguh Wicaksono BBC Indonesia.
 - 13) Suwiyantari, Konsep Interior Kontemporer.
 - 14) Freddy H. Istanto. Pengaruh Kebudayaan Kontemporer dalam Perancangan Arsitektur. Universitas Kristen Petra 2008.
- c. Data Literatur Mengenai Desain Interior

- 1) Sunarmi. Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain Program Studi Desain Interior, Metodologi Desain, Surakarta: Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008. 48-49.
- 2) D.K Ching ,Francis. Ilustrasi Desain Interior, Jakarta: Erlangga, 1996. 60.
- 3) Sunarmi. Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya, Surakarta: Program Studi Kriya Seni. Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2001. 4-5.
- 4) Eko Nurmianto, Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya (Jakarta : Guna Widya, 1998), 21.
- 5) Suptandar, J. Pamudji, Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.
- 6) Dharmawan, Cherry. Kriteria desain fasilitas kerja studio perancangan Program Studi Desain Interior Unikom. Bandung : Majalah Ilmiah Unikom Bidang Desain vol 9. No.1, 2010. 101 -102
- 7) *Human Dimension* (Panero, Zelnik)

2. Data Lisan

Data lisan berupa informasi dari informan yang berkompeten mengenai studi kasus dan dianggap mengerti tentang permasalahan objek garap, yang diambil dengan metode wawancara, yaitu :

- a. Ketua komunitas *action figure* di Surabaya, *Surabaya Toys Community* bernama Pram Prasetyo S.T. umur 35 tahun, alumni Institut Teknologi Sepuluh November 2002.
- b. Kepada karyawan pembuat *action figure* di Surabaya, bernama Sigit Pradana A. umur 32 tahun.
- c. Kepada anggota komunitas *action figure* di Surabaya, *Surabaya Toys Community* bernama Okkie Wibowo. umur 34 tahun.

3. Data Lapangan

Data sosial atau lapangan berupa kondisi tempat produksi dan penjualan *action figure* yang ada di kota Surabaya diperoleh dengan menggunakan metode pengamatan secara langsung, observasi, dan dokumentasi.

Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti tersebut di atas selanjutnya dianalisis untuk mengetahui aktivitas pengguna dan kebutuhan ruangnya. Analisis juga dilakukan untuk menentukan program ruang yang mencakup besaran ruang, kapasitas ruang, hubungan antar ruang, *grouping zoning*, dan sirkulasi. Hasil analisis tersebut kemudian diolah berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain. Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif. Keputusan desain meliputi:

- a. Pengertian Judul
- b. *Site Plan*

- c. Struktur Organisasi
- d. Tugas Pokok dan Fungsi
- e. Sistem Operasional
- f. Aktivitas Pengguna
- g. Kebutuhan Ruang
- h. Besaran Ruang
- i. Hubungan Antar Ruang
- j. Organisasi Ruang
- k. *Zoning Grouping*
- l. Sirkulasi
- m. *Layout*
- n. Unsur Pembentuk Ruang
- o. Unsur Pengisi Ruang
- p. Pengkondisian Ruang

Output yang dihasilkan berupa keputusan desain dari berbagai analisis di atas diterjemahkan kedalam bentuk gambar visual gambar kerja dan *prototipe* diantaranya:

- a. Gambar denah *Layout* (skala 1:50)
- b. Gambar rencana lantai (skala 1:50)
- c. Gambar rencana *Ceiling* (skala 1:50)
- d. Gambar potongan ruangan (skala 1:20)
- e. Gambar potongan ruangan (skala 1:50)
- f. Gambar detail konstruksi. (skala 1:2)

- g. Gambar *Furniture*. (skala 1:10)
- h. Gambar perspektif atau tiga dimensi.
- i. Maket (skala 1:50)
- j. Skema material

B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Analisis desain terpilih merupakan kegiatan menganalisa data-data yang sudah dikumpulkan, baik itu data lapangan fisik, data lapangan non-fisik, maupun data literatur. Dari bagian inilah akan dikembangkan sebagai alternatif desain dan selanjutnya akan diperumuskan dari berbagai alternatif yang dianggap tepat untuk desain Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya. Proses analisis ini meliputi:

1. Pengertian Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya.

Judul karya desain yang diambil mempunyai pengertian sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan adalah proses, perbuatan, cara merencanakan (merencanakan).⁹⁸

b. Interior

Interior adalah ruang dalam yang merupakan terusan bentuk dari arsitektur.

Kata interior mempunyai banyak pengertian. Perluasan dari pengertian rumah

⁹⁸Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, KBBI, Jakarta: Balai Pustaka, 1988: hal:741.

sebagai tempat perlindungan dan memberikan kebutuhan akan kehangatan, keamanan dan kesenangan didalam ruang.⁹⁹

c. *Action Figure*

Action Figure adalah *Sculpture/miniature* dari sebuah karakter, baik yang menggunakan persendian pada bagian gerak maupun tidak mempunyai persendian pada bagian gerak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang sangat tinggi. Dapat juga diartikan sebagai sejenis model miniatur trimatra yang memuat visualisasi karakter dengan sangat rinci. Pada umumnya merupakan visualisasi dari karakter yang populer di masyarakat, yang berasal dari sinema, buku komik, video game atau program televisi. Terbuat dari plastik, karet dan berbagai jenis material komposit.¹⁰⁰

d. Center

Pusat (bahasa Indonesia), titik yang di tengah-tengah benar (bulatan bola, lingkaran, dsb): bumi, lingkaran, tempat yang letaknya di bagian tengah-tengah.¹⁰¹

e. Surabaya

Surabaya merupakan ibu kota Jawa Timur yang dikenal sebagai kota dengan sisi sejarah tinggi. Surabaya memiliki sebutan dengan nama kota pahlawan karena perjuangan pemuda Surabaya memperebutkan kemerdekaan pada tragedi 10 November. Surabaya telah menjadi kota metropolitan dengan lebih

⁹⁹Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A. Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public. Surakarta. 2001.

¹⁰⁰Lenihan, Nick. *Action Figure Scales – All You Need to Know*. 2012. (<http://www.actionfigurefury.com/collectorsguides/action-figurescales> diakses 16 Maret 2016, 13.00 WIB).

¹⁰¹Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2001. Hal: 911.

dari 10 pusat belanja yang beberapa diantaranya bertaraf internasional.¹⁰²

2. Site Plan



Gambar 48. *Site Plan Action Figure Center* di Surabaya
(Sumber : google maps, 2016)

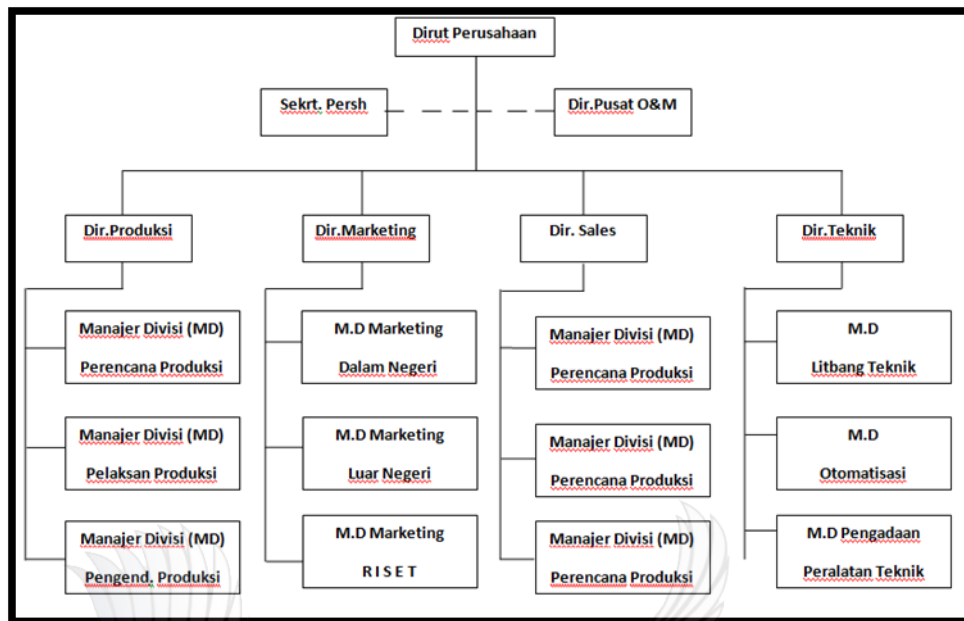
Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini akan dilaksanakan di lokasi yang sangat strategis yaitu pada daerah Jl. Indragiri Nomer 5 Darmo, Wonokromo Surabaya. Lokasi ini tepat pada bagian tengah kota Surabaya yang mana bagian sebelah utara terdapat *Showroom* Mobil,

¹⁰²Buku direktori Pariwisata Surabaya. Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Dinas kebudayaan dan pariwisata Surabaya Jurnal. 2011.

Warung Kuliner Surabaya, Istana Helm *Store*, sebelah barat terdapat Gelora Pancasila Surabaya, Igars Restoran. Berikutnya pada sebelah timur terdapat *STS Rent Car*, Masjid Arrahmah, dan Toko Baju Butik. Kemudian sebelah selatan terdapat Kawasan Rumah Tinggal, Toko Sumber Jadi, dan Guilin Restoran. Lokasi Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini cukup strategis dan mudah untuk di akses untuk semua masyarakat lokal maupun interlokal. Luas tanah yang digunakan untuk lokasi perancangan sekitar 5.332 m², luasan yang ideal untuk Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya.

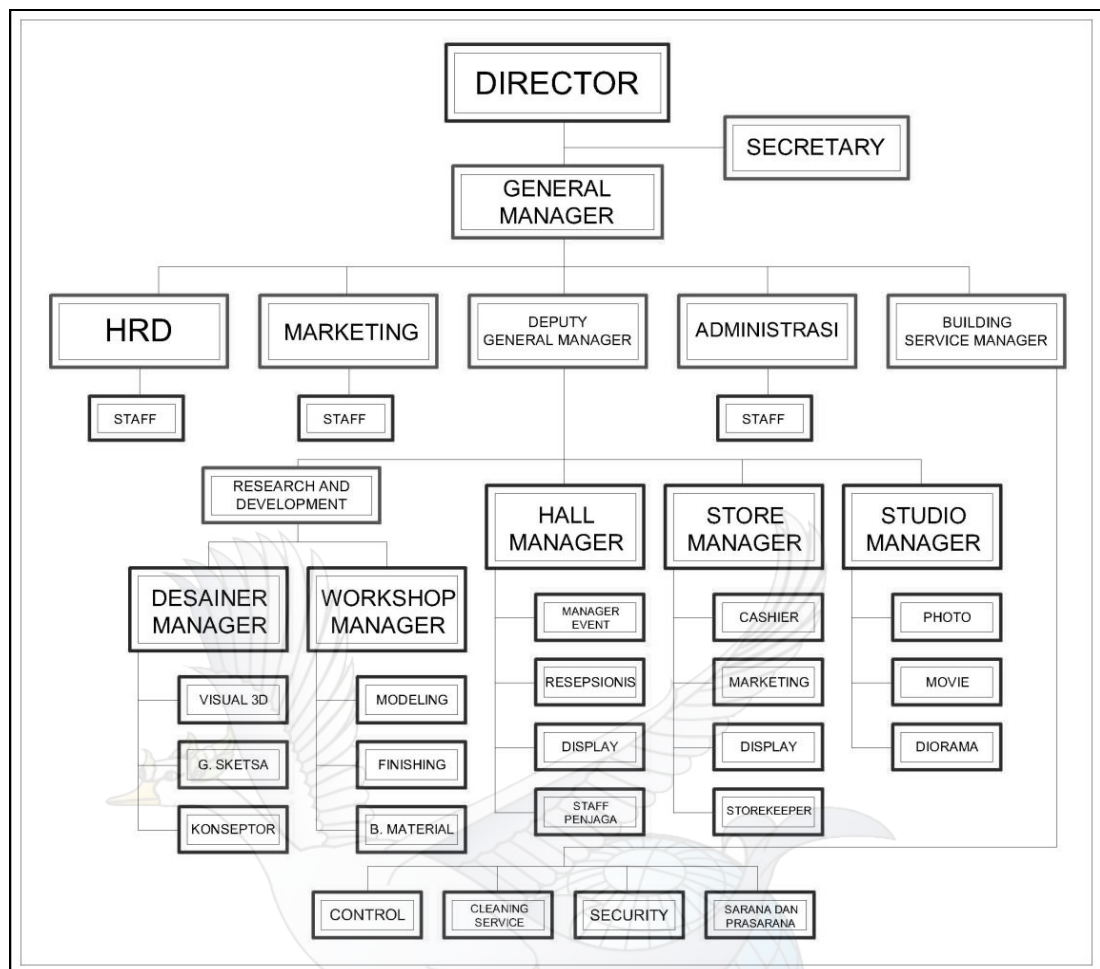
3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya masih belum mempunyai standar. Berdasarkan sumber literatur maka struktur organisasi yang diambil dari perusahaan mainan bernama *Ric's Collection* bergerak di bidang *Toy Manufacturers* di kota Sidoarjo oleh Wahyudi, akan diadopsi untuk struktur organisasi *Action Figure Center*.



Skema 02. Struktur Organisasi *Ric's Collection Toy Manufacturers*
(Sumber: <http://www.perusahaanmainan.com/>, 2016)

Mengadopsi dari sumber literatur, penulis mengembangkan struktur organisasi *Ric's Collection* bergerak di bidang *Toy Manufacturers* di kota Sidoarjo untuk menyesuaikan fungsi objek dan fasilitas yang berbeda di *Action Figure Center* yaitu sebagai berikut:



Skema 03. Struktur Organisasi Action Figure Center

4. Tugas Pokok dan Fungsi

Dalam suatu organisasi, pastinya masing-masing jabatan memiliki tanggung jawab dan wewenang secara terstruktur antara lain :

a. Director

Memimpin secara keseluruhan dengan memegang seluruh keputusan yang berhubungan dengan perusahaan baik berupa personil maupun materil.

b. Secretary

Bertanggung jawab untuk membantu segala sesuatu yang berhubungan dengan direktur, baik berupa data-data, surat-surat, perjanjian dan pertemuan.

c. *General Manager*

Bertanggung jawab kepada Direktur maupun kepada seluruh pegawai. Mengawasi seluruh pekerjaan dan memberikan arahan kepada operasional manager maupun pegawai lain.

d. *Deputy General Manager*

Bertanggung jawab kepada *General Manager* maupun kepada seluruh pegawai. Mengawasi seluruh pekerjaan dan memberikan arahan kepada operasional manager maupun pegawai lain.

e. *HRD*

Bertanggung jawab untuk mengatur segala kebijakan dan sistem perusahaan yang berhubungan dengan karyawan yang meliputi keputusan sistem, perubahan, gaji, rekrutmen, pelatihan, penilaian kinerja, kompensasi dan disiplin kerja.

f. *Marketing*

Bertanggung jawab atas segala kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran produk dan jasa serta memantau dan melaporkan keadaan pasar.

g. *Administrasi*

Bertanggung jawab untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran keuangan berkaitan dengan perusahaan.

h. *Research and Development*

Bertanggung jawab kepada divisi desainer dan *workshop* berfungsi sebagai riset dan pengembangan perusahaan, memastikan kualitas tampilan dalam perusahaan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

i. *Desainer Manager*

Bertanggung jawab kepada semua yang berhubungan dengan desain *action figure*.

1) Tim Konseptor

Bertugas untuk membuat sebuah konsep ide untuk diaplikasikan kedalam gambar. Mempunyai tingkat kreatifitas yang tinggi dalam membuat konsep ide agar membuahkan hasil yang menarik.

2) Tim Gambar Sketsa

Bertugas untuk membuat sebuah gambaran kasar setelah konsep ide telah dibuat. Mempunyai *skill* yang tinggi dalam membuat gambar.

3) Tim Visual 3D

Bertugas untuk membuat sebuah gambar digital visual 3D setelah gambaran kasar telah dibuat. Mempunyai *skill* yang tinggi untuk membuat sebuah gambar 3D agar lebih menarik.

j. *Workshop Manager*

Bertanggung jawab kepada semua yang berhubungan dengan produksi *action figure*.

1) Tim bahan dan material

Bertugas untuk menyiapkan bahan dan material sebelum kedalam tahap proses pembuatan *action figure*.

2) *Tim Modeling Manual*

Bertugas untuk membuat sebuah bentuk *action figure* setelah bahan dan material sudah tercampur secara manual.

3) *Tim Modeling Mesin*

Bertugas untuk membuat sebuah bentuk *action figure* setelah bahan dan material sudah tercampur dengan alat bantu mesin.

4) *Tim Finishing Manual*

Bertugas untuk memberikan sentuhan warna setelah *action figure* terbentuk secara manual.

5) *Tim Finishing Mesin*

Bertugas untuk memberikan sentuhan warna setelah *action figure* terbentuk dengan alat bantu mesin.

k. *Hall Manager*

Bertanggung jawab atas segala kegiatan yang berhubungan dengan acara *action figure*.

1) *Manager Event*

Bertugas untuk memimpin sebuah acara dan menyiapkan segala kebutuhan untuk diberikan kepada pegawainya.

2) *Display*

Bertugas untuk mengatur dan menata dekorasi ruang *Hall* agar tampak lebih baik.

3) Staff Penjaga

Bertugas untuk menjaga dan mengatur pengunjung yang datang agar acara berjalan dengan baik.

4) Resepsionis

Bertugas untuk melayani dan memberikan informasi kepada pengunjung yang datang.

l. Studio Manager

Bertanggung jawab atas segala kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan komunitas maupun pengolektor untuk mengapresiasi *action figure* nya.

1) Tim Foto

Bertugas untuk mengambil sebuah gambar dari sebuah *action figure* yang telah diposekan.

2) Tim Film

Bertugas untuk mengambil sebuah gambar yang bergerak dari sebuah *action figure* yang digerakkan perlahan-lahan.

3) Tim Diorama

Bertugas untuk membuat suasana maupun *background action figure* dalam bentuk Diorama agar suasana lebih didapatkan dan lebih terlihat nyata.

m. Store Manager

Bertanggung jawab atas kegiatan yang berhubungan dengan produk barang dalam mengelola, merawat, menjaga, mencatat barang, mengeluarkan barang, dan pelayanan penjualan *action figure*.

1) Kasir

Bertugas untuk menghitung keuangan pemasukan maupun keuntungan dari penjualan produk *action figure*.

2) Pemasaran

Bertugas untuk mempromosikan produk *action figure*.

3) Display

Bertugas untuk mengatur dan menata dekorasi ruang *Hall* agar tampak lebih baik.

4) *Storekeeper*

Bertugas untuk menjaga produk *action figure*.

n. Building Service Manager

Bertanggung jawab atas mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan *Building Service*.

o. Sarana dan Prasarana

Bertanggung jawab atas segala masalah sarana dan prasarana gedung *action figure*.

p. Security

Bertanggung jawab untuk menjaga keamanan dan ketertiban seluruh gedung *action figure* sesuai dengan tugas dan jadwal masing-masing.

q. Control

Bertanggung jawab sebagai operator yang bertugas untuk mengontrol dan mengawasi seluruh gedung *action figure* melalui CCTV.

r. *Cleaning Service*

Bertanggung jawab untuk membersihkan seluruh area gedung *action figure* sesuai tugas daerah masing-masing.

5. Sistem Operasional

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya tentunya memiliki sebuah sistem operasional berupa batasan waktu dan aktifitas pengunjung maupun pengelola di studio dan area penunjang yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Area Designer *Action Figure*

Beraktifitas sesuai jam kerja hari Senin sampai hari Sabtu pada pukul (09:00 – 17:00) terkecuali waktu lembur dimana sebuah perusahaan ini identik dengan kerja yang kompleks dan membutuhkan pengerjaan yang cepat dan tepat waktu.

b. Area *Office Action Figure*

Beraktifitas sesuai jam kerja Senin sampai Sabtu pada pukul (09:00 – 17:00).

c. Area *Workshop Action Figure*

Beraktifitas sesuai jam kerja hari Senin sampai hari Sabtu pada pukul (09:00 – 17:00) terkecuali waktu lembur dimana sebuah perusahaan ini

identik dengan kerja yang kompleks dan membutuhkan pengerjaan yang cepat dan tepat waktu.

d. Area Studio Action Figure

Merupakan area untuk mengapresiasi *action figure* yang dijadwalkan setiap hari Senin, Rabu, Kamis, Jumat dan Sabtu pada pukul (15:30-21.00) serta hari Minggu untuk *shift* pertama pada pukul (08:00-15:00) dan untuk *shift* kedua pada pukul (15.00-22.00).

e. Area Store Action Figure

Merupakan area untuk penjualan *action figure* yang dibuka setiap hari Senin sampai hari Sabtu untuk *shift* pertama pada pukul (09:00-15.00) serta hari Minggu pada pukul (08:00-15.00) dan *shif* kedua pada pukul (15.00-21.00) serta hari Minggu pada pukul (15.00-22.00).

f. Area Hall Action Figure

Dibuka ketika berlangsung sebuah pameran atau disewa untuk *event* lain yang bersifat komersial.

g. Area Lobby

Beraktifitas sesuai jam kerja Senin sampai Sabtu pada pukul (09:00 – 17:00).

h. Security

Beraktifitas menjaga keamanan dan ketertiban setiap hari dalam 24 jam untuk *shift* pertama pada pukul (07.00-15.00) untuk *shift* kedua pada pukul (15.00-23.00) dan untuk *shift* ketiga pada pukul (23.00-07.00).

i. Cleaning Service

Beraktifitas sesuai jam kerja Senin sampai Sabtu pada pukul (09:00 – 17:00).

j. Gudang Umum

Beraktifitas dalam mengamankan barang logistik dan menerima saat barang logistik datang pada hari Jumat pada pukul (15.00-17.00).

6. Aktifitas Pengguna

Sebuah ruang didesain guna mewadahi aktifitas di dalamnya. Perancangan desain interior menyangkut dengan aktifitas/kegiatan manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah-masalah perilaku manusia didalam ruang karena manusia baik dalam segi keamanan dan kenyamanan.¹⁰³

Kebutuhan ruang berdasarkan manusia, program sebuah ruang makan harus sudah mempertimbangkan aktifitas mungkin untuk skala proyek kecil tidak dibutuhkan akan tetapi spesifikasi dibutuhkan untuk *requirement*/memenuhi syarat berapapun ukuran besaran ruang guna mendukung aktifitas.¹⁰⁴ Berikut merupakan identifikasi pola aktifitas pengguna dalam Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya pada setiap areanya :

¹⁰³ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999.

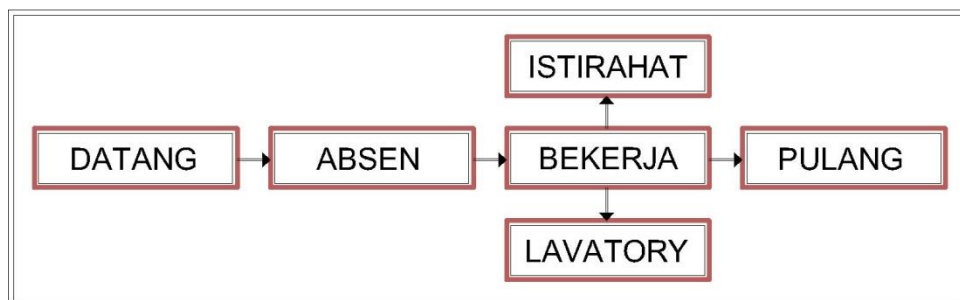
¹⁰⁴ Jhon F.Pile. 1998. *Interior Design*. Japan: *ATime Mirror Company*. Hal:75.

a. Area Office

Pengguna	aktifitas	Kebutuhan ruang	Fasilitas
- Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Absen pegawai - Mengontrol pegawai - Bekerja mengetik dan mencatat - Menyimpan berkas dan dokumen - Menerima tamu perusahaan - Meeting - ibadah - MCK - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>Director</i> - <i>Secretary</i> - Ruang <i>General Manager</i> - HRD - <i>Deputy General Manager</i> - Ruang Administrasi - Ruang <i>Marketing</i> - Ruang Staff - Ruang Tamu - Ruang Berkas - Ruang <i>Meeting</i> - Musholla - <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja dan kursi kantor - <i>Credenza</i>, Rak dan lemari dokumen - Sofa dan meja tamu - Kursi dan meja <i>meeting</i> - Closet dan wastafel

(Tabel 03. Aktivitas kebutuhan Area Office)

• Pola Aktivitas Pengelola Office



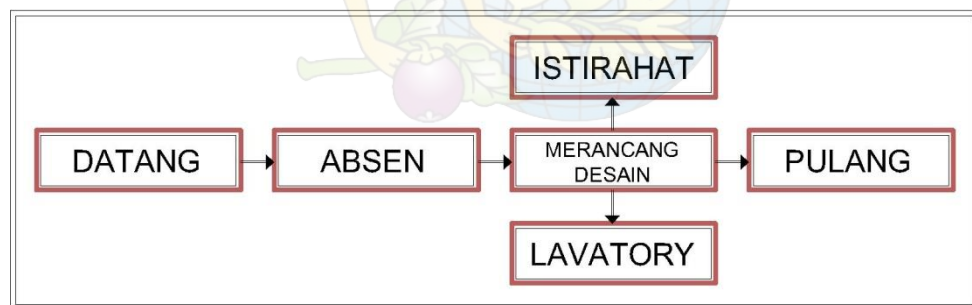
Skema 04. Pola Aktivitas Pengelola Office

b. Area Desainer

Pengguna	aktivitas	Kebutuhan ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> - Pengelola - Tamu 	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Absen pegawai - Mengontrol pegawai - Bekerja membuat sebuah desain - Menyimpan berkas dan dokumen - Menerima tamu - <i>Meeting</i> - ibadah - MCK - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>Manager</i> Desainer - Ruang Konseptor - Ruang Gambar Sketsa - Ruang Visual 3D - Ruang Tunggu - Ruang Berkas - Ruang <i>Meeting</i> - Musholla - <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja dan kursi kantor - <i>Credenza</i>, Rak dan lemari dokumen - Sofa dan meja tamu - Kursi dan meja <i>meeting</i> - Meja Gambar - Meja Komputer - Closet dan wastafel

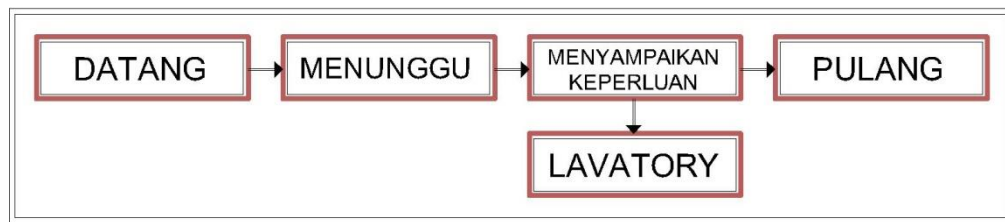
(Tabel 04. Aktivitas kebutuhan Area Desainer)

• Pola Aktivitas Pengelola Desainer



Skema 05. Pola Aktivitas Pengelola Desainer

- Pola Aktivitas Tamu Desainer



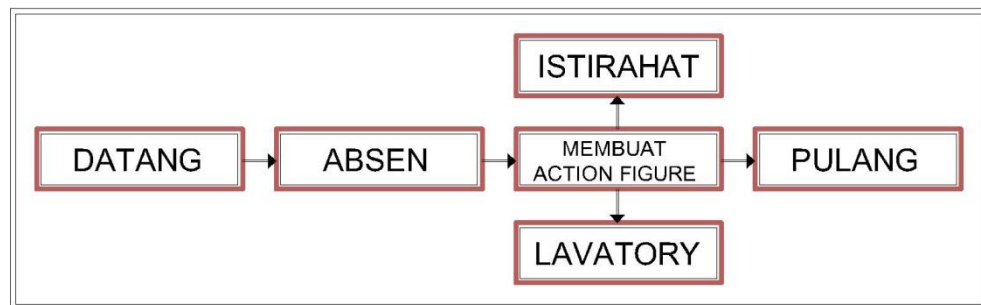
Skema 06. Pola Aktivitas Tamu Desainer

c. Area *Workshop*

Pengguna	aktivitas	Kebutuhan ruang	Fasilitas
<ul style="list-style-type: none"> - Pengelola - Tamu 	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Absen pegawai - Mengontrol pegawai - Bekerja membuat sebuah <i>Action Figure</i> - Menyimpan berkas dan dokumen - Menerima tamu - <i>Meeting</i> - ibadah - MCK - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>Manager Workshop</i> - Ruang Bahan dan Material - Ruang <i>Modeling</i> Manual - Ruang <i>Modeling</i> Mesin - Ruang <i>Finishing</i> Manual - Ruang <i>Finishing</i> Mesin - Ruang Tunggu - Ruang Berkas - Ruang <i>Meeting</i> - Musholla - <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja dan kursi kantor - <i>Credenza</i>, Rak dan lemari dokumen - Sofa dan meja tamu - Kursi dan meja <i>meeting</i> - Meja dan kursi <i>Workshop</i> - Meja dan kursi <i>Finishing</i> - Lemari Bahan dan Material - Closet dan wastafel

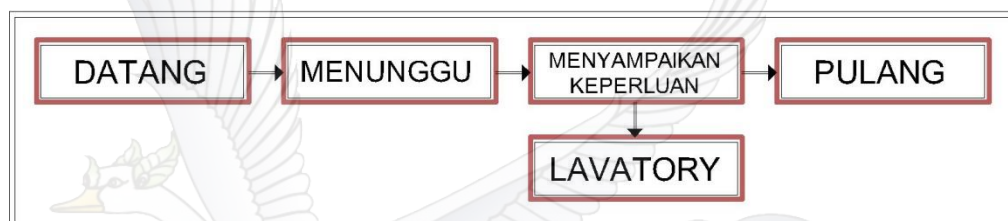
(Tabel 05. Aktivitas kebutuhan Area *Workshop*)

- Pola Aktivitas Pengelola *Workshop*



Skema 07. Pola Aktivitas Pengelola *Workshop*

- Pola Aktivitas Tamu *Workshop*



Skema 08. Pola Aktivitas Tamu *Workshop*

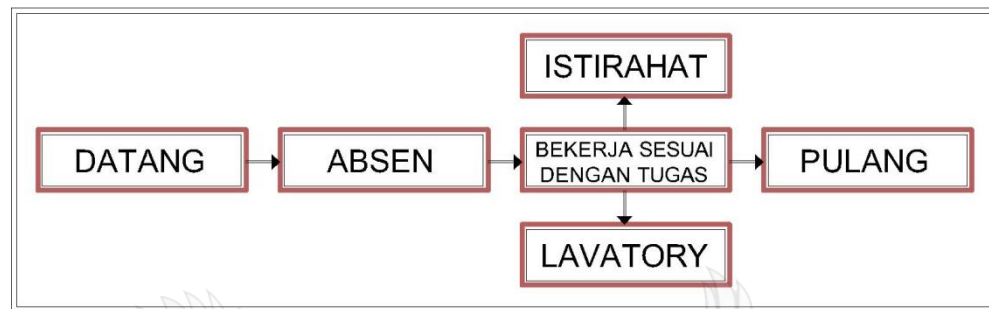
d. Area *Hall*

Pengguna	aktivitas	Kebutuhan ruang	Fasilitas
- Pengelola - Pengunjung	- Datang - Absen pegawai - Bekerja sesuai dengan tugas - Menyimpan berkas dan dokumen - <i>Meeting</i> - Mengikuti serangkaian acara - ibadah - MCK	- Ruang <i>Hall</i> - Ruang staff <i>Hall</i> - Ruang Berkas - Ruang <i>Makeup</i> - Ruang <i>Editing File</i> - Ruang Transit - Ruang Kumpul Panitia - Ruang Pakaian - Musholla	- Meja dan kursi kantor - <i>Credenza</i> , Rak dan lemari dokumen - Kursi dan meja <i>meeting</i> - Panel pameran - Kursi pengunjung - Closet dan wastafel

	- Pulang	- <i>Lavatory</i>	
--	----------	-------------------	--

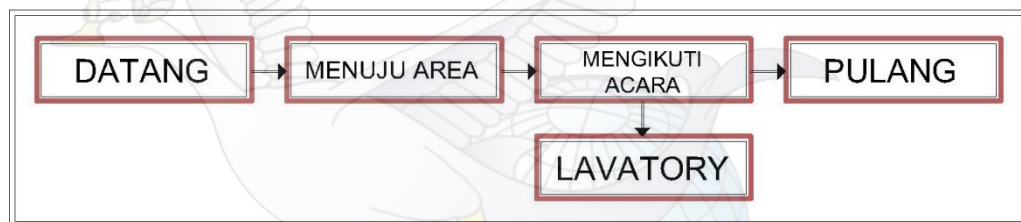
(Tabel 06. Aktivitas kebutuhan Area *Hall*)

- Pola Aktivitas Pengelola *Hall*



Skema 09. Pola Aktivitas Pengelola *Hall*

- Pola Aktivitas Pengunjung *Hall*



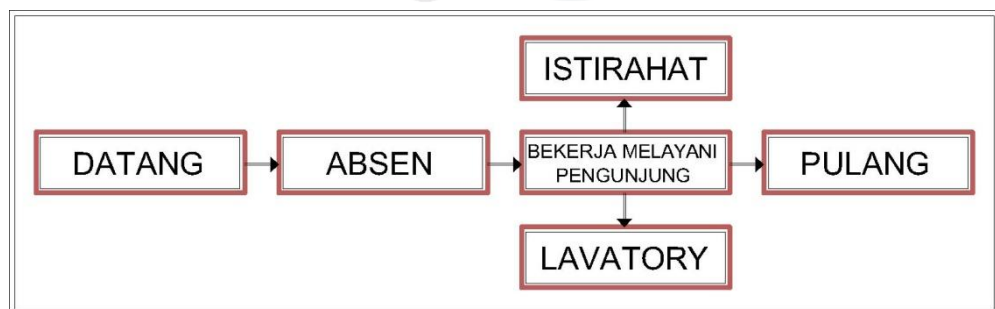
Skema 10. Pola Aktivitas Pengunjung *Hall*

e. Area Store

Pengguna	aktivitas	Kebutuhan ruang	Fasilitas
- Pengelola - Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Absen pegawai - Melayani pengunjung - Menyediakan produk barang - Menjaga produk barang - Menitipkan barang - Mencari produk barang - Membayar barang - ibadah - MCK - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Area Store - Ruang stok barang - Ruang penitipan - Area Tunggu - Kasir - Musholla - Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> - Furnitur produk barang - Meja, kursi, dan lemari penitipan - Meja dan kursi kasir - Closet dan wastafel

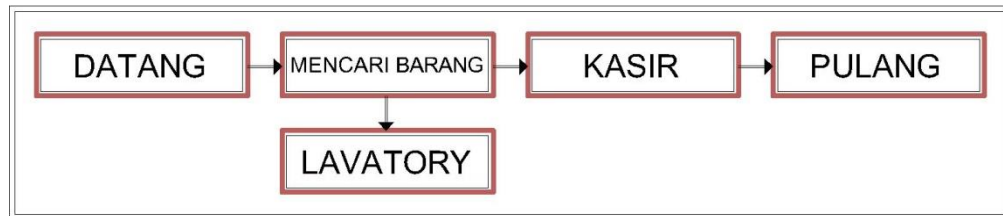
(Tabel 07. Aktivitas kebutuhan Area Store)

• Pola Aktivitas Pengelola Store



Skema 11. Pola Aktivitas Pengelola Store

- Pola Aktifitas Pengunjung *Store*



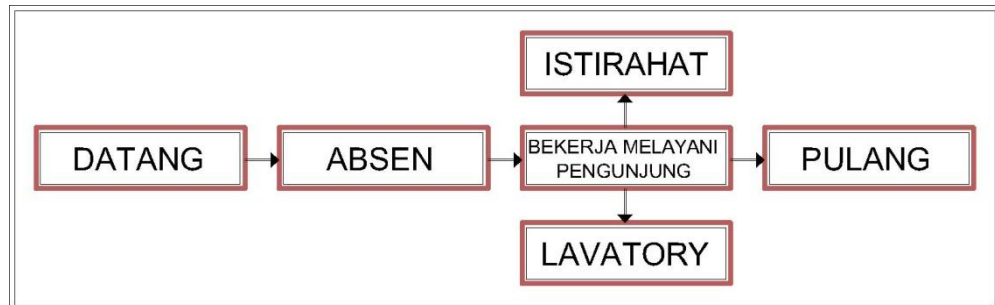
Skema 12. Pola Aktifitas Pengunjung *Store*

f. Area Studio

Pengguna	aktifitas	Kebutuhan ruang	fasilitas
- Pengelola - Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Absen pegawai - Melayani pengunjung - Menyediakan peralatan studio - Melakukan kegiatan apresiasi - Mengedit hasil foto dan film - ibadah - MCK - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Studio - Ruang Barang Diorama - Ruang <i>Editing</i> Foto - Ruang <i>Editing</i> Film - Ruang Pengisi Suara - Ruang <i>Photo Session</i> - Ruang penitipan - Musholla - <i>Lavatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan lengkap Diorama - Meja dan kursi komputer - Meja, kursi, dan lemari penitipan - Closet dan wastafel

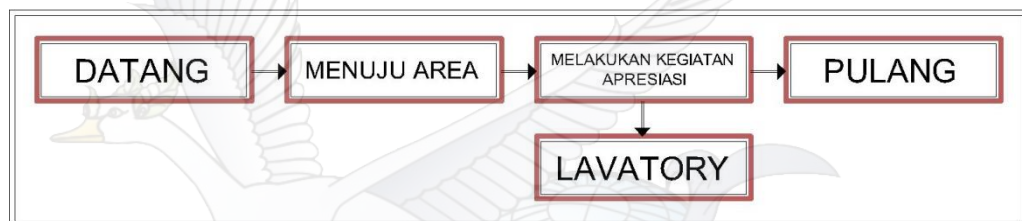
(Tabel 08. Aktifitas kebutuhan Area Studio)

- Pola Aktivitas Pengelola Studio



Skema 13. Pola Aktivitas Pengelola Studio

- Pola Aktivitas Pengunjung Studio



Skema 14. Pola Aktivitas Pengunjung Studio

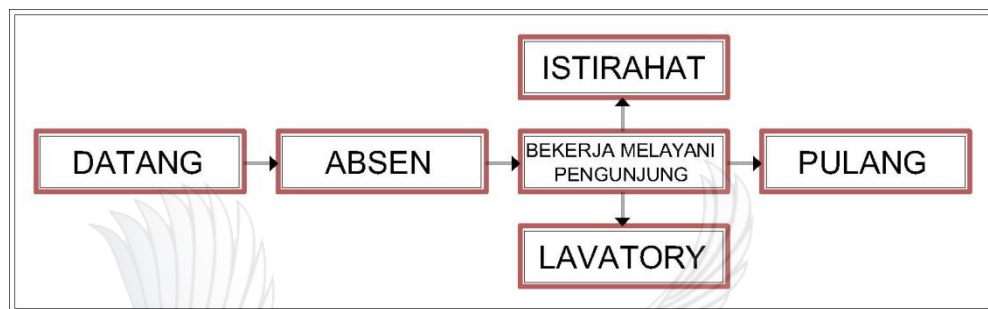
g. Area Lobby

Pengguna	aktivitas	Kebutuhan ruang	fasilitas
- Pengelola - Pengunjung	- Datang - Absen pegawai - Menyimpan berkas dan dokumen - Melayani pengunjung - Menyediakan informasi - Mencari informasi - Mendaftar - Menunggu	- Ruang lobby - Ruang resepsionis - Ruang tunggu - Musholla - Lavatory	- Meja dan kursi lobby - Credenza, Rak dan lemari dokumen - Meja dan sofa pengunjung - Closet dan wastafel

	<ul style="list-style-type: none"> - ibadah - MCK - Pulang 		
--	---	--	--

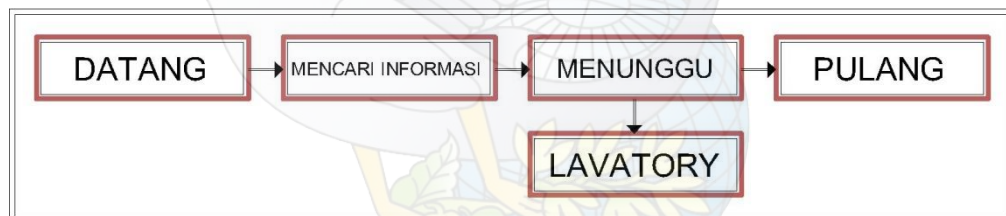
(Tabel 09. Aktivitas kebutuhan Area *Lobby*)

- Pola Aktivitas Pengelola *Lobby*



Skema 15. Pola Aktivitas Pengelola *Lobby*

- Pola Aktivitas Pengunjung *Lobby*



Skema 16. Pola Aktivitas Pengunjung *Lobby*

7. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa aktifitas dalam ruang yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan kebutuhan ruang Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya meliputi :

Area	Kebutuhan Ruang
a. <i>Office</i>	1) Ruang Direktur

	<ul style="list-style-type: none"> 2) Sekretaris 3) Ruang <i>General Manager</i> 4) R. Deputy <i>General Manager</i> 5) Ruang <i>HRD</i> 6) Ruang Administrasi 7) Ruang Marketing 8) R. <i>Building Service Manager</i> 9) Ruang Staff 10) Ruang Tamu 11) Ruang Berkas 12) Ruang <i>Meeting</i> 13) <i>Lavatory</i>
b. Desainer	<ul style="list-style-type: none"> 1) Ruang <i>Manager Desainer</i> 2) Ruang Konseptor 3) Ruang Gambar Sketsa 4) Ruang Visual 3D 5) Ruang Tunggu 6) Ruang Berkas 7) Ruang <i>Meeting</i> 8) <i>Lavatory</i>
c. Workshop	<ul style="list-style-type: none"> 1) Ruang <i>Manager Workshop</i> 2) Ruang Bahan dan Material 3) Ruang <i>Modeling Manual</i> 4) Ruang <i>Modeling Mesin</i> 5) Ruang <i>Finishing Manual</i> 6) Ruang <i>Finishing Mesin</i> 7) Area Tunggu 8) Ruang Berkas 9) Ruang <i>Meeting</i> 10) <i>Lavatory</i>

d. Hall	1) Ruang <i>Hall</i> 2) Ruang Resepsionis 3) Ruang Transit 4) Ruang <i>Makeup</i> 5) Ruang Pakaian 6) Ruang Staff <i>Hall</i> 7) Ruang Berkas 8) Ruang Kumpul Panitia 9) Ruang <i>Editing File</i> 10) Area <i>Stage</i> 11) <i>Lavatory</i> 12) Gudang Perlengkapan
e. Store	1) Area <i>Store</i> 2) Ruang Stok Barang 3) Area Penitipan 4) Area Tunggu 5) Kasir
f. Studio	1) Ruang Studio 2) Ruang Barang Diorama 3) Ruang <i>Editing Foto</i> 4) Ruang <i>Editing Film</i> 5) Ruang <i>Photo Session</i> 6) Ruang Penitipan Barang 7) Ruang Tunggu
g. Lobby	1) Ruang <i>Lobby</i> 2) Ruang Resepsionis 3) Ruang tunggu
h. Security	1) Pos <i>Security</i>
i. Control Room	1) Ruang Kontrol 2) Ruang CCTV

j. Musholla	1) Ruang Musholla 2) <i>Lavatory</i>
k. Gudang Umum	1) Ruang Gudang
l. <i>Cleaning Service</i>	1) Ruang Pegawai 2) <i>Pantry</i> 3) Ruang Ganti pakaian
m. <i>Lavatory Umum</i>	1) <i>Lavatory</i> Pria 2) <i>Lavatory</i> Wanita

(Tabel 10. Kebutuhan Ruang)

8. Besaran Ruang

Menghitung besaran ruang untuk mengetahui jumlah daya tampung sebuah ruangan terhadap aktivitas pengguna yaitu pengelola, pengunjung, pengisi ruang dan sirkulasi pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya.

Nama Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Sumber
A. Penerimaan				
Resepsionis	2 org/unit	3m ² /org	(2 org x 3 unit) x 3 m ² /org = 18 m ²	DA
R. Tunggu	46 org	1,2 m ² /org	46 org x 1,2 m ² /org = 55,2 m ²	DA
<i>Lobby</i>	38 org / unit	0,8 m ² /org	(38 org x 2 unit) x 0,8 m ² /org = 60,8 m ²	DA
Kasir	2 org/unit	3 m ² /org	2 org x 3 m ² /org = 6 m ²	DA
Penitipan barang	2 org / unit		6 m ²	A
Jumlah + Sirkulasi 30 % dari luas			= 140 m ² = 140 m ² + 30%(140 m ²) = 140 m ² + 42 m ² = 182 m ²	

B. Pertunjukan				
<i>Stage</i>	50 org	1,5 m ² / org	50 org x 1,5 m ² /org = 750 m ²	AD
<i>Hall</i>	500 org	1 m ² / org	500 org x 1m ² /org = 500 m ²	A
Jumlah + Sirkulasi 60% dari luas			= 1250 m ² = 1250 m ² + 60% (1250 m ²) = 1250 m ² + 750 m ² = 2000 m ²	
C. Persiapan pertunjukan				
R. Pakaian	16 org	10 % dari	9 m ²	A
R. Transit	4 org	Hall	10% x 500 m ² = 50 m ²	A
R. Makeup	1 unit	2m ² / org	9 m ²	A
R. Kumpul panitia			16 org x 2 m ² /org = 32 m ²	DA
<i>Control room</i>			12,5 m ²	A
Gudang perlengkapan			28 m ²	A
Jumlah + Sirkulasi 30% dari luas			= 140,5 m ² = 140,5 m ² + 30% (140,5 m ²) = 140,5 m ² + 42,15 m ² = 182,65 m ²	
D. Desainer				
R. Konseptor	6 org	3 m ² /org	6 org x 3 m ² /org = 18 m ²	A
R. Gambar sketsa	18 org	2,5 m ² /org	18 org x 2,5 m ² /org = 45 m ²	A
R. <i>Visual 3d</i>	20 org	3 m ² /org	20 org x 3 m ² /org = 60 m ²	A
R. <i>Meeting</i>	10 org	2 m ² /org	10 org x 2 m ² /org = 20 m ²	DA
R. Karyawan	6 org	4 m ² /org	6 org x 4 m ² /org = 24 m ²	DA
Jumlah + Sirkulasi 30 % dari luas			= 167 m ² = 167 m ² + 30% (167 m ²) = 167 m ² + 50,1 m ² = 217,1 m ²	
E. Office				
R. <i>Dgm</i>	3 org		9 m ²	A
R. <i>Hrd</i>	3 org		9 m ²	A

R. Seketaris	3 org	4,46 m ² /org	3 org x 4,46 m ² /org = 3,8	DA
R. <i>General manager</i>	5 org	4,46 m ² /org	5 org x 4,46 m ² /org = 22,3 m ²	DA
R. <i>Director</i>	9 org	4,46 m ² /org	9 org x 4,46 m ² /org = 40,14 m ²	DA
R. Administrasi	3 org	4,46 m ² /org	3 org x 4,46 m ² = 13,38 m ²	DA
R. Karyawan	23 org	4,46 m ² /org	23 org x 4,46 m ² /org = 102,58 m ²	DA
R. <i>Marketing</i>	7 org	4,46 m ² /org	7 org x 4,46 m ² /org = 31,22 m ²	DA
R. <i>Meeting</i>	10 org	2,4 m ² /org	10 org x 2,4 m ² /org = 24 m ²	DA
Jumlah + Sirkulasi 30 % dari luas			$= 265 \text{ m}^2$ $= 265 \text{ m}^2 + 30\% (265 \text{ m}^2)$ $= 265 \text{ m}^2 + 79,5 \text{ m}^2$ $= 344,5 \text{ m}^2$	
F. Studio				
R. <i>Editing foto</i>	1 unit	35 m ² /unit	35 m ²	A
R. <i>Editing film</i>	2 unit		2 unit x 35 m ² /unit = 70 m ²	A
Studio foto			16 m ²	A
Studio presentasi			20 m ²	A
Gudang			24 m ²	A
Jumlah + Sirkulasi 30 % dari luas			$= 165 \text{ m}^2$ $= 165 \text{ m}^2 + 30\% (165 \text{ m}^2)$ $= 165 \text{ m}^2 + 49,5 \text{ m}^2$ $= 214,5 \text{ m}^2$	
G. Workshop				
R. <i>Modeling</i> mesin	8 mesin	1 m ² /mesin	8 mesin x 1 m ² /mesin = 8 m ²	A
R. <i>Modeling</i> manual	24 org	2 m ² /org	24 org x 2 m ² /org = 48 m ²	A
R. <i>Finishing</i> manual	20 org	2 m ² /org	20 org x 2 m ² /org = 40 m ²	A
R. Karyawan	8 org	4 m ²	8 org x 4 m ² /org = 32 m ²	DA
R. Bahan dan meterial			15 m ²	A

Jumlah + Sirkulasi 30 % dari luas			$= 143 \text{ m}^2$ $= 143 \text{ m}^2 + 30\% (143 \text{ m}^2)$ $= 143 \text{ m}^2 + 71,5 \text{ m}^2$ $= 214,5 \text{ m}^2$	
H. Service				
R. <i>Cleaning service</i>	3 org	1,2 m ² /org	20 m ²	A
	6 org	1,5 m ²	10,5 m ²	A
R. Cctv	20 unit	1 m ²	6 org x 1,2 m ² /org = 7,2 m ²	A
Mushola	5 unit	3m ²	6 m ²	A
T. Wudhu	21 unit		20 unit x 1,5 m ² /unit = 30 m ²	DA
Lavatory			5 unit x 1 m ² /unit = 5 m ²	
Wastafel			21 unit x 3 m ² = 63 m ²	DA
Urinoir				DA
Toilet				
Jumlah +Sirkulasi 50% dari luas			$= 141,7 \text{ m}^2$ $= 141,7 \text{ m}^2 + 50\% (141,7 \text{ m}^2)$ $= 141,7 \text{ m}^2 + 60,85 \text{ m}^2$ $= 182,55 \text{ m}^2$	

(Tabel 11. Perhitungan Besaran Ruang)

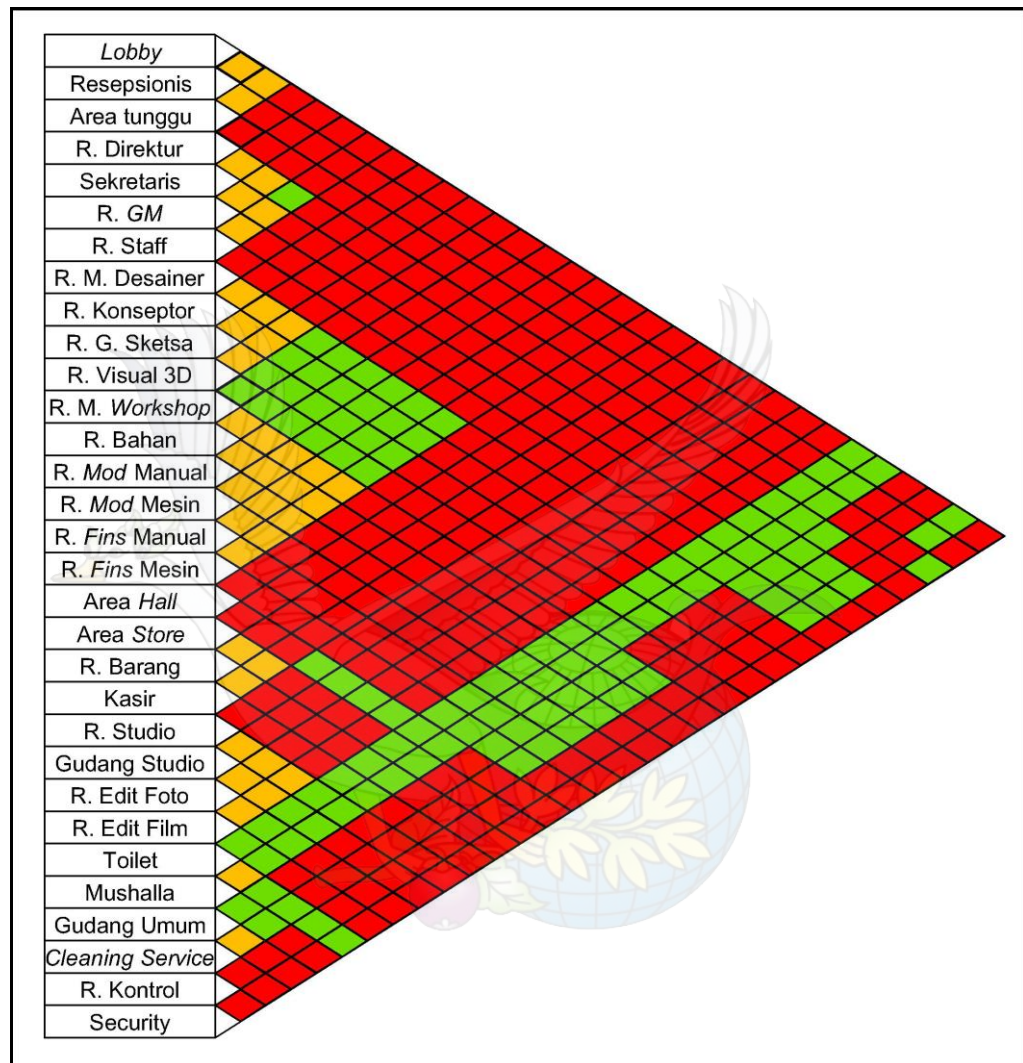
9. Hubungan Antar Ruang

Tata ruang harus disusun berdasarkan tujuannya. Untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan itu dapat diperoleh dengan yang baik dan pandangan yang serasi. Kegunaan suatu susunan harus merupakan harmoni dengan tuntutan tata ruang yang serasi dan indah. Susunan suatu ruang pertama-tama harus sesuai tujuannya, maksudnya adalah bahwa penggunaan dan penyusunan perabot

ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.¹⁰⁵

Berikut skema Hubungan Antar Ruang Perencanaan Interior *Action Figure*

Center di kota Surabaya :





Skema 17. Pola Hubungan Antar Ruang

Keterangan :


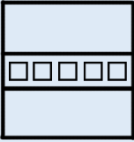

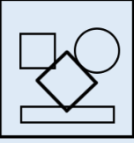
: Berhubungan (dua ruang menuntut letak yang berdekatan dan dihubungkan oleh pemisah dinding yaitu pintu)

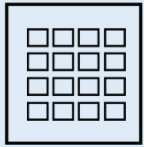
¹⁰⁵ Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: Erlangga, 1996), 46.

-  : Berhubungan Tidak Langsung (ruangan tidak harus berdekatan atau jika berdekatan harus melewati beberapa ruang)
-  : Tidak Berhubungan (kedua ruangan tidak ada hubungan kegiatan, sehingga tidak menuntut kedekatan)

10. Organisasi Ruang

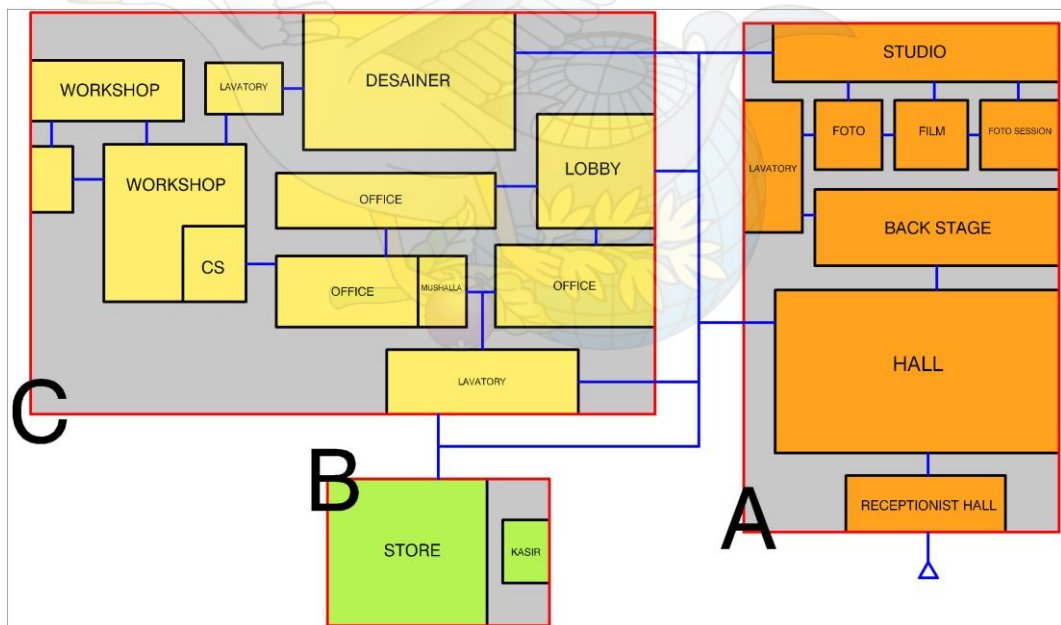
Merancang organisasi ruang untuk menentukan hubungan antarruang perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan aktifitas, pencahayaan dan arah pandangan. Bentuk-bentuk organisasi ruang dapat dibedakan dengan organisasi ruang secara terpusat, linear, radial, kelompok, dan secara *grid*.

<p>Terpusat</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya, - Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain, - Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.
<p>Linear</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang, - Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung, - Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.
<p>Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier, - Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar, - Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.
<p>Kelompok</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi, - Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

<p>Grid</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola <i>grid</i> (3 dimensi), - Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi. - Banyak dijumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak divisi atau jabatan.
--	--

Tabel 12. Organisasi Ruang
(Sumber : Pamuji Suptandar, 1999, hal. 112)

Dari literatur bentuk organisasi ruang di atas, Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menggunakan organisasi ruang secara kelompok. Organisasi kelompok merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi. Berikut pola program ruang pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya :







Skema 18. Pola Program Ruang

11. Zoning Grouping

Penentuan *zoning grouping* berdasarkan pada pertimbangan aktivitas dalam setiap ruangan. Pengelompokan ruang berdasarkan pemikiran tentang efektivitas dan produktivitas kegiatan dalam perencanaan. Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya akan dikelompokkan meliputi area privat, publik, semi publik, dan area servis.


Ruang Privat	
Pengelompokan ruang yang memiliki tingkat privasi yang tinggi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ruang Direktur ➤ Ruang <i>General Manager</i> ➤ Ruang Sekretaris ➤ Ruang <i>HRD</i> ➤ Ruang <i>DGM</i> ➤ Ruang Administrasi ➤ Ruang Marketing ➤ Ruang <i>Manager</i> ➤ Ruang Staff ➤ R. <i>Modeling</i> Mesin ➤ R. <i>Finishing</i> Mesin ➤ Ruang <i>Meeting</i> ➤ Ruang <i>Control</i> ➤ Gudang <i>Store</i> ➤ R. <i>Control Hall</i> ➤ R. <i>Pakaian Hall</i> ➤ Area Panitia ➤ Gudang <i>Hall</i> ➤ R. <i>Editing Hall</i>
Ruang Semi Publik	

<p>Pengelompokan ruang yang memiliki aktivitas tidak langsung berhubungan dengan publik, hanya pengunjung tertentu yang dapat masuk ke dalam ruangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ R. Transit <i>Hall</i> ➤ R. <i>Makeup Hall</i> ➤ Gudang Studio ➤ R. <i>Editing</i> Foto ➤ R. <i>Editing</i> Film ➤ R. Pengisi Suara ➤ R. <i>Photo Session</i> ➤ R. Visual 3D ➤ Ruang Konseptor ➤ R. Gambar Sketsa ➤ R. <i>Meeting</i> ➤ R. <i>Finishing</i> Manual ➤ R. <i>Modeling</i> Manual ➤ R. Bahan Material ➤ R. <i>Control</i> Mesin
<p>Ruang Publik</p>	
<p>Pengelompokan ruang memiliki hubungan secara langsung antara pengelola dan pengunjung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Area <i>Store</i> ➤ Kasir ➤ Penitipan Barang ➤ Area tunggu ➤ Resepsionis <i>Hall</i> ➤ Area <i>Hall</i> ➤ Studio Diorama ➤ Resepsionis Desainer dan <i>Workshop</i> ➤ <i>Lobby</i>
<p>Ruang Servis</p>	
<p>Pengelompokan ruang memiliki sifat pelayanan publik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Cleaning Service</i> ➤ <i>Security</i> ➤ Musholla

 <i>Semi Public</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transit, Makeup, Gudang Studio, Editing Foto, Editing Film, <i>Photo Session</i>, Pengisi Suara, Gambar Sketsa, Visual 3D, Konseptor, <i>Meeting</i>, Bahan Material, <i>Modeling Manual</i>, <i>Finishing Manual</i>, Kontrol Mesin <i>Modeling</i> dan <i>Finishing</i>.
 <i>Public</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Area <i>Store</i>, Kasir, Penitipan Barang, Resepsionis, <i>Lobby</i>, <i>Hall</i>, Area Tunggu, Area Studio.
 <i>Private</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gudang Barang, R. Kontrol, Gudang <i>Hall</i>, Area Panitia, R. Pakaian, <i>Editing File</i>, <i>Meeting</i>, R. Pengelola dan Staff <i>Office</i>, <i>Modeling Mesin</i>, <i>Finishing Mesin</i>.
 <i>Service</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Lavatory</i>, Musholla, <i>Cleaning Service</i>.

(Tabel 14. Klasifikasi *Zoning Grouping* Alternatif 1)

• **Alternatif 2**

 Service	<i>Meeting, R. Pengelola dan Staff Office, Modeling Mesin, Finishing Mesin.</i> ➤ <i>Lavatory, Musholla, Cleaning Service.</i>
---	---

(Tabel 15. Klasifikasi *Zoning Grouping* Alternatif 2)

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	***	***	***	***
2	***	**	*	***	**
Terpilih	Alternatif 1				

(Tabel 16. Hasil penilaian *Zoning Grouping* Alternatif 1 dan 2)

Keterangan :

- Fungsionalitas

Upaya menjadikan ruang yang berguna. Setiap ruang dapat menginformasikan fungsinya berdasarkan aktifitas yang sesuai dengan sifat area sesuai dengan keinginan pengguna.

- Fleksibilitas

Organisasi ruang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sehingga pengguna dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

- Kenyamanan

Pengorganisasian ruang menyesuaikan fungsi ruang dan arus sirkulasinya secara tepat. Sehingga memberikan suatu keadaan yang nyaman bagi pengguna dari tingkat privasi pada setiap ruang.

- Keamanan

Mempertimbangkan Peletakkan ruang-ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Sehingga tidak ada pengguna yang ketika melakukan aktivitas menjadi berhenti/ menumpuk dengan aktivitas yang dilakukan pengguna lainnya. Hal ini membuat pengguna dapat mengakses ruang-ruang tersebut dengan aman, cepat, nyaman, dan efisien.

- Kesatuan

Penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsinya. Memperhatikan kesatuan bentuk ruang pada bangunan. Sehingga ruang-ruang tersebut tidak terpisahkan dan menjadi satu kesatuan pada bangunan.

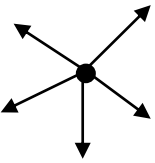
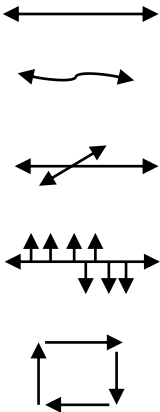
12. Sirkulasi

Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.¹⁰⁶

Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk-bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain :

Pola Sirkulasi	Gambar	Keterangan
----------------	--------	------------




¹⁰⁶Suptandar, J. Pamudji, Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999. Hall 114

Radial		Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.
Linear		Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran.

Tabel 17. Pola Sirkulasi
(Sumber : Pamuji Suptandar, 1999, hal.114)

Berdasarkan beberapa literatur tentang sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini adalah sistem sirkulasi Radial dan Linier, karena sistem ini memiliki area pusat dan arah sirkulasi yang jelas, sehingga mempermudah pengunjung, tamu, dan pengelola untuk memasuki ruang yang mereka kehendaki dan mengikuti sirkulasi searah.

Pola Sirkulasi akan dibagi menjadi tiga bagian gambar sesuai dengan bentuk gedung yang terpisah antara satu dan lainnya. Pada bagian **Gedung A** meliputi *Hall* dan *Studio*, untuk **Gedung B** meliputi *Store*, dan untuk **Gedung C** meliputi *Office*, *Desainer*, *Workshop*, dan *Lobby*. Berikut visualisasi pola sirkulasi pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya :

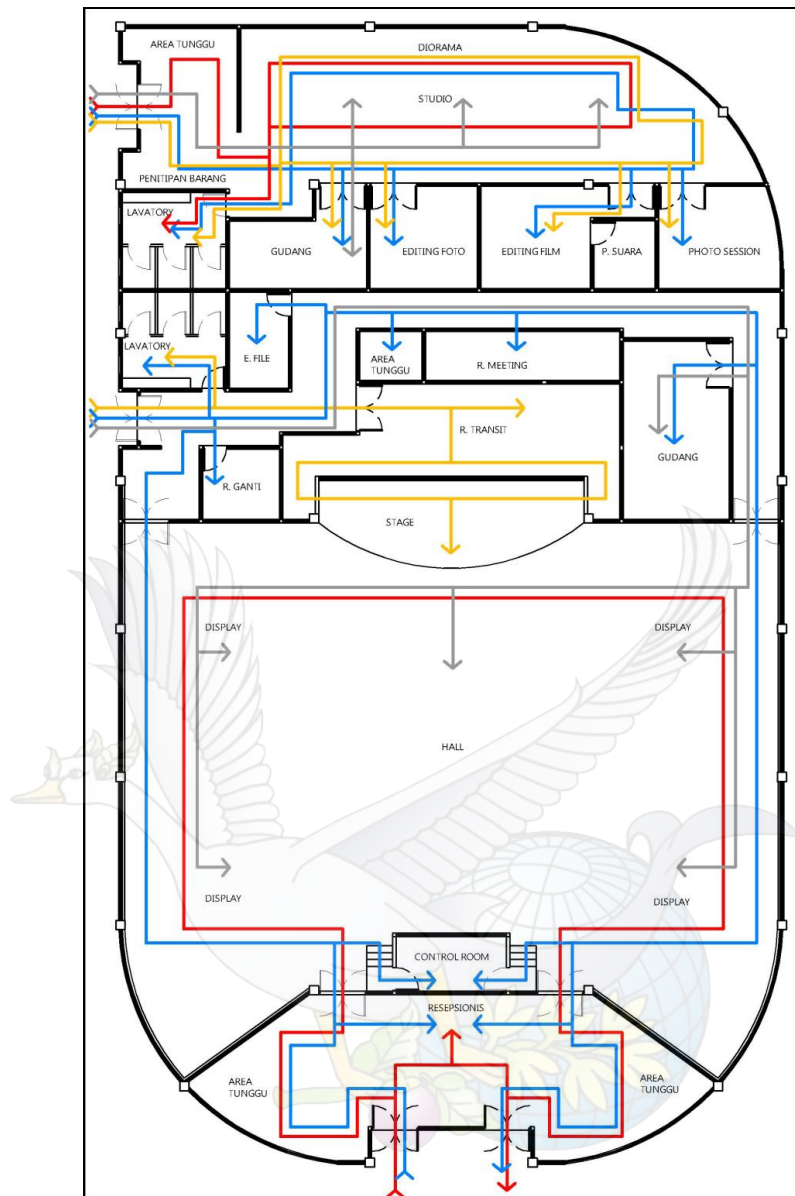
Warna	Keterangan
	Sirkulasi Pengunjung
	Sirkulasi Tamu
	Sirkulasi Pengelola
	Sirkulasi Barang

Tabel 18. Pengelompokan Warna Sirkulasi



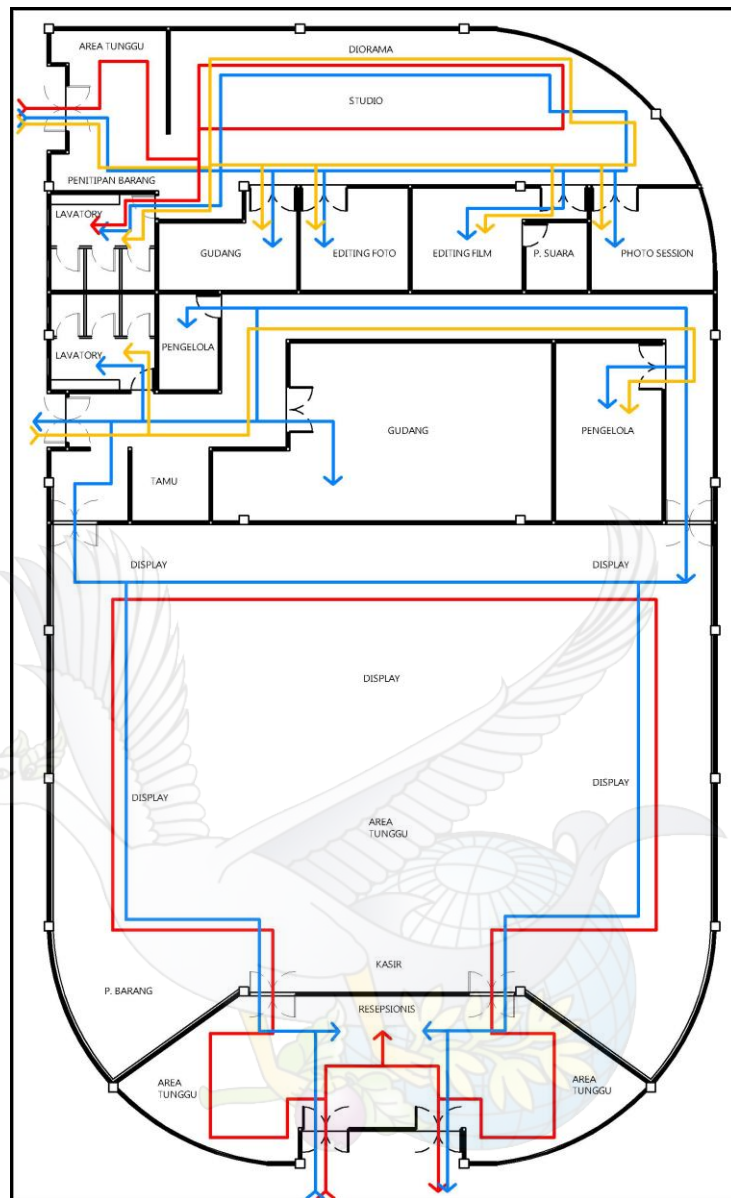
- **Gedung A**

- **Alternatif 1**



Gambar 51. Pola Sirkulasi Gedung A alternatif 1
Area Hall dan Studio

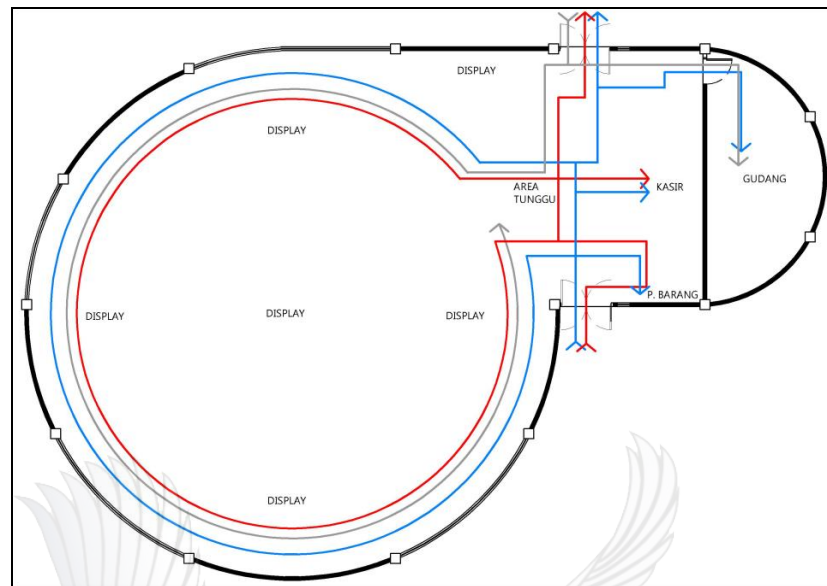
➤ **Alternatif 2**



Gambar 52. Pola Sirkulasi Gedung A alternatif 2
Area Store dan Studio

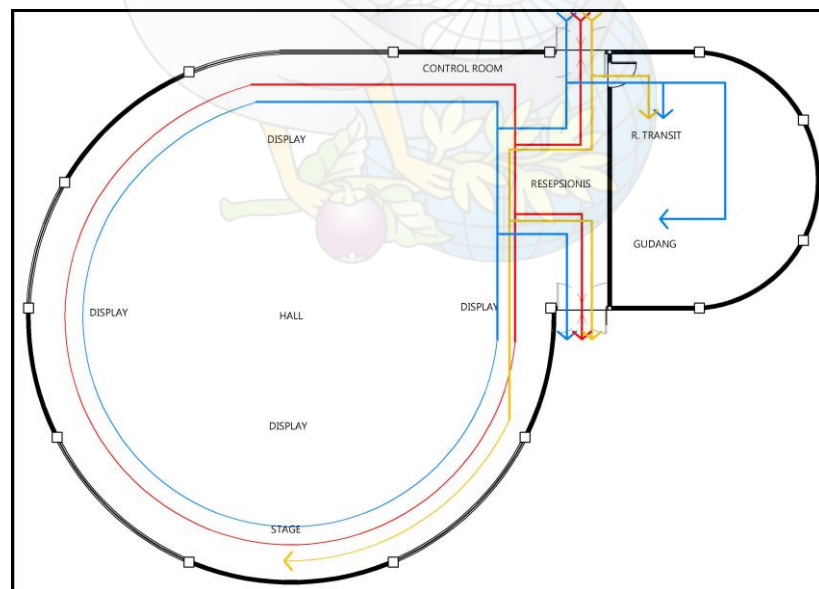
- **Gedung B**

➤ **Alternatif 1**



Gambar 53. Pola Sirkulasi Gedung B alternatif 1
Area Store

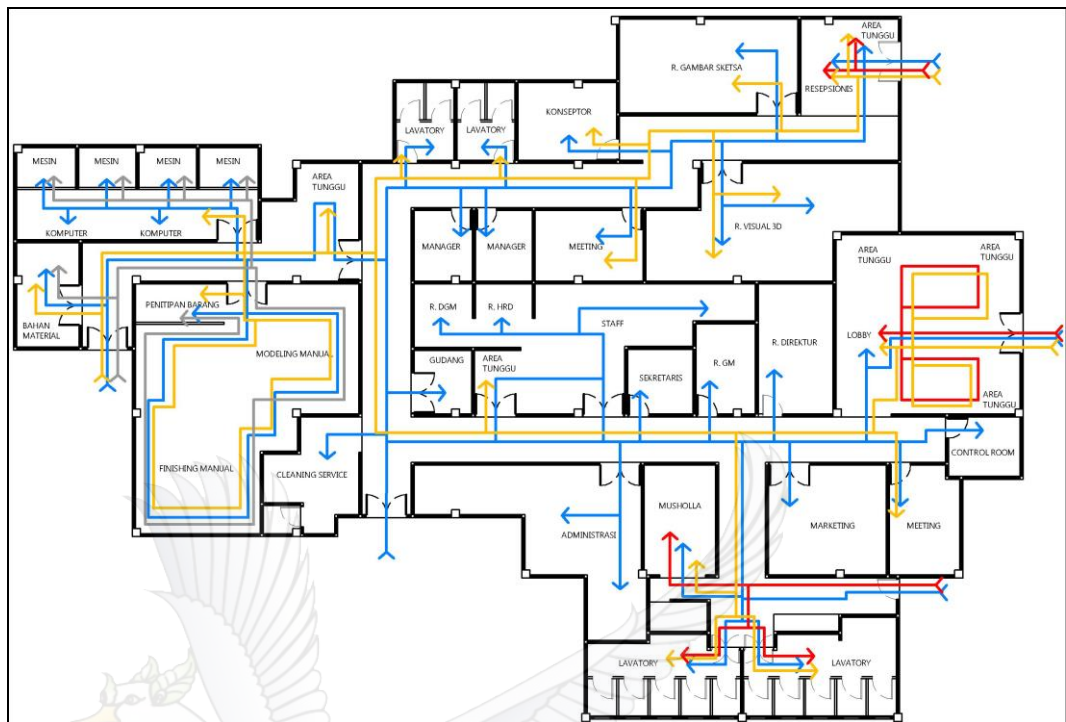
➤ **Alternatif 2**



Gambar 54. Pola Sirkulasi Gedung B alternatif 2
Area Hall

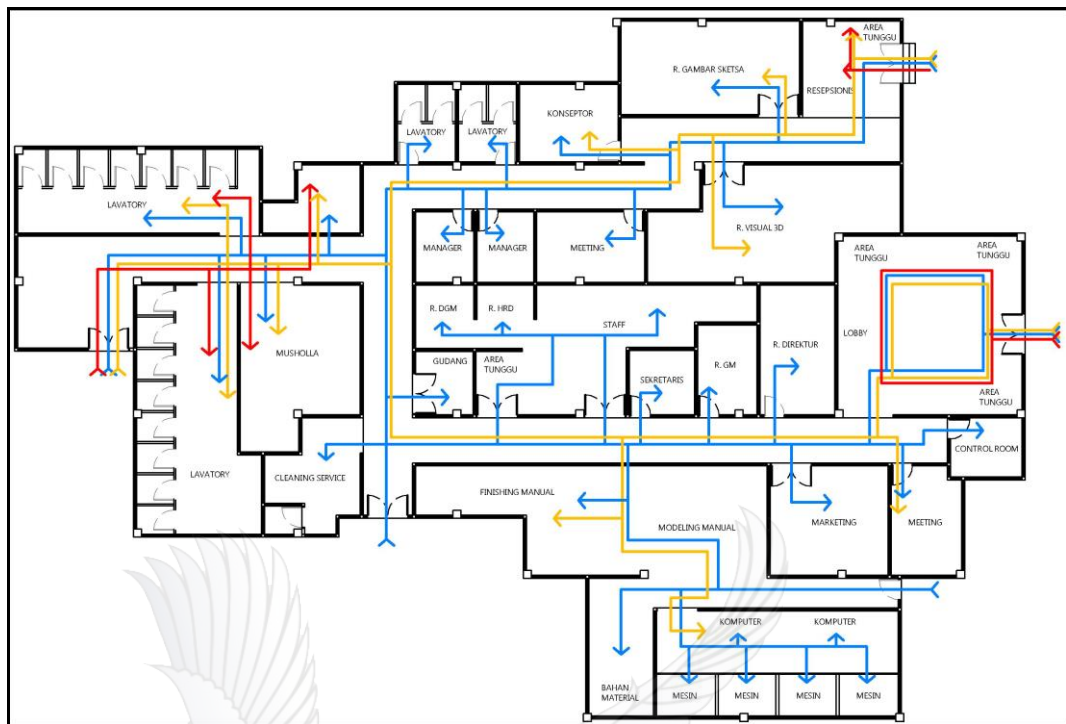
• **Gedung C**

➤ Alternatif 1



Gambar 55. Pola Sirkulasi Gedung C alternatif 1
Area Lobby, Office, Workshop, dan Desainer

➤ Alternatif 2



Gambar 56. Pola Sirkulasi Gedung C alternatif 2
Area Lobby, Office, Workshop, dan Desainer

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	***	***	***	***
2	***	**	*	***	**
Terpilih	Alternatif 1				

(Tabel 19. Hasil penilaian Pola Sirkulasi Alternatif 1 dan 2)

Keterangan :

- Fungsionalitas

Pola sirkulasi berupaya menjadikan ruang yang berguna. Setiap ruang dapat menginformasikan fungsinya berdasarkan aktifitas yang sesuai dengan sifat area sesuai dengan keinginan pengguna.

- Fleksibilitas

Organisasi ruang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sehingga pengguna dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

- **Kenyamanan**

Pola sirkulasi ruang menyesuaikan fungsi ruang dan arus sirkulasinya secara tepat. Sehingga memberikan suatu keadaan yang nyaman bagi pengguna dari tingkat privasi pada setiap ruang.

- **Keamanan**

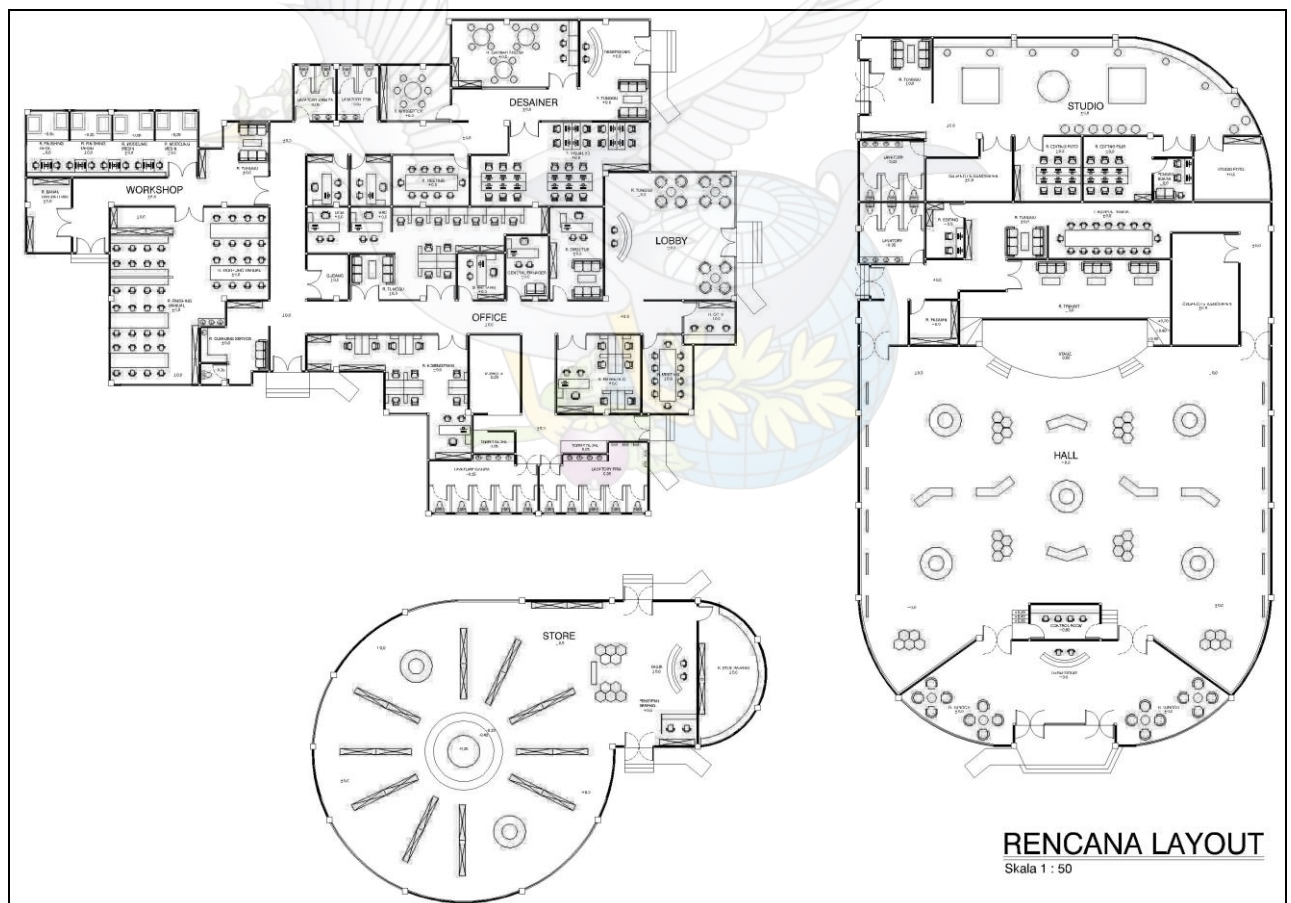
Pola sirkulasi mempertimbangkan Peletakkan ruang-ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Sehingga tidak ada pengguna yang ketika melakukan aktivitas menjadi berhenti/ menumpuk dengan aktivitas yang dilakukan pengguna lainnya. Hal ini membuat pengguna dapat mengakses ruang-ruang tersebut dengan aman, cepat, nyaman, dan efisien.

- **Kesatuan**

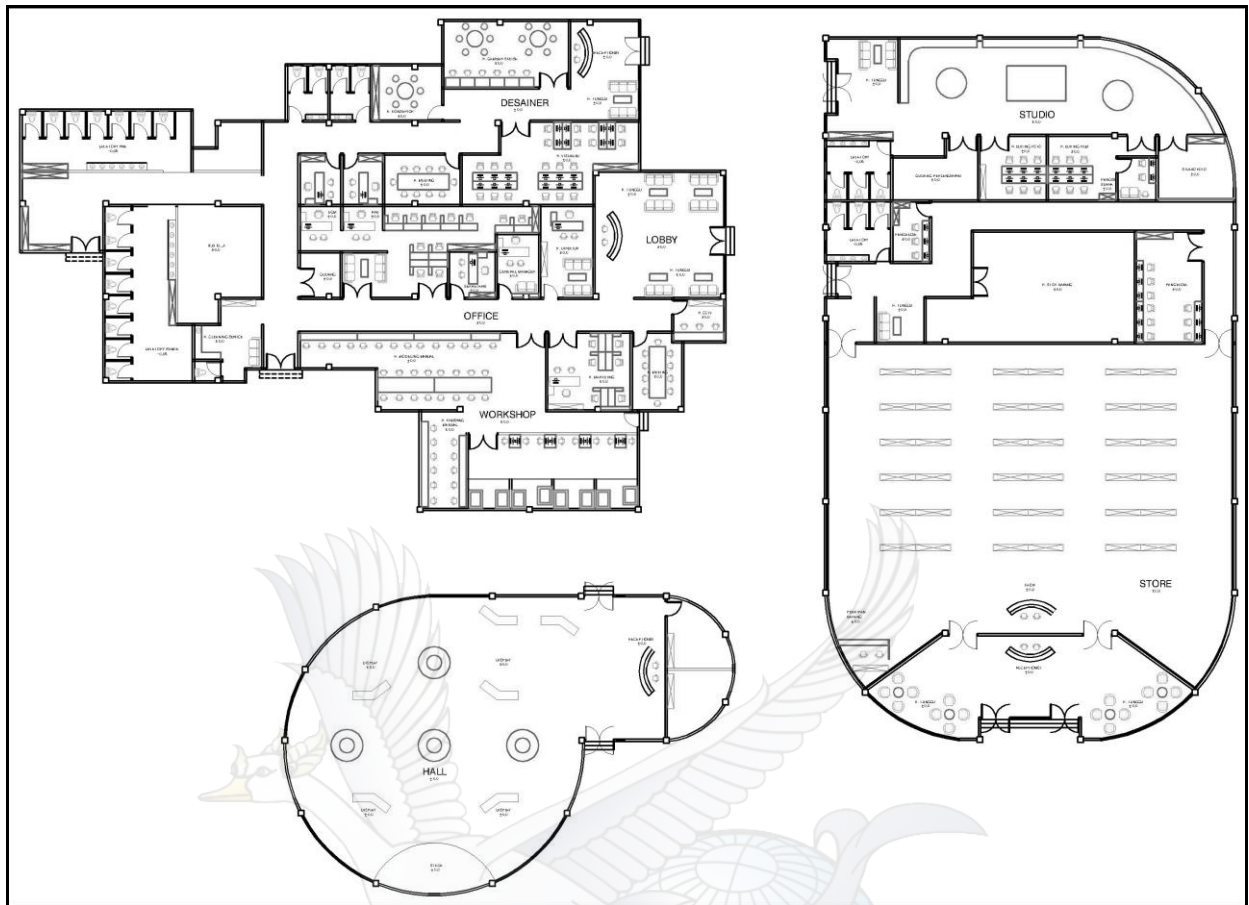
Pola sirkulasi dalam penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsinya. Memperhatikan kesatuan bentuk ruang pada bangunan. Sehingga ruang-ruang tersebut tidak terpisahkan dan menjadi satu kesatuan pada bangunan.

13. *Layout*

Dalam menentukan tata ruang dalam hal ini tata letak perabot, harus diperhatikan pada ukuran/ ergonomi dan fungsi dari sebuah perabot tersebut. Sehingga dapat mendukung segala aktifitas pengguna dan pengguna dapat menggunakan perabot tersebut sesuai dengan fungsinya. Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya terbagi menjadi tiga bangunan secara terpisah dan memiliki fungsi yang berbeda-beda yaitu gedung A, gedung B, dan gedung C. Pembagian ruang dan peletakan furnitur mengacu pada sifat ruang, aktivitas dan pola sirkulasi yang ada agar aktivitas pengguna menjadi efisien, efektif, dan produktif. Berikut visualiasi pada gambar :



Gambar 57. *Layout* Alternatif 1



Gambar 58. *Layout Alternatif 2*

Alternatif	Fungsionalitas	Fleksibilitas	Kenyamanan	Keamanan	Kesatuan
1	***	***	***	***	***
2	***	*	**	**	**
Terpilih	Alternatif 1				

(Tabel 20. Hasil penilaian *Layout Alternatif 1 dan 2*)

Keterangan :

- Fungsionalitas

Desain *layout* berupaya menjadikan ruang yang berguna. Setiap ruang dapat menginformasikan fungsinya berdasarkan aktifitas yang sesuai

dengan sifat area sesuai dengan keinginan pengguna.

- **Fleksibilitas**

Desain *layout* bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Sehingga pengguna dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

- **Kenyamanan**

Desain *layout* menyesuaikan fungsi ruang dan arus sirkulasinya secara tepat. Sehingga memberikan suatu keadaan yang nyaman bagi pengguna dari tingkat privasi pada setiap ruang.

- **Keamanan**

Desain *layout* mempertimbangkan Peletakkan ruang-ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan. Sehingga tidak ada pengguna yang ketika melakukan aktivitas menjadi berhenti/ menumpuk dengan aktivitas yang dilakukan pengguna lainnya. Hal ini membuat pengguna dapat mengakses ruang-ruang tersebut dengan aman, cepat, nyaman, dan efisien.

- **Kesatuan**

Desain *layout* dalam penempatan dan pembagian ruang sesuai dengan fungsinya. Memperhatikan kesatuan bentuk ruang pada bangunan. Sehingga ruang-ruang tersebut tidak terpisahkan dan menjadi satu kesatuan pada bangunan.

14. Unsur Pembentuk Ruang

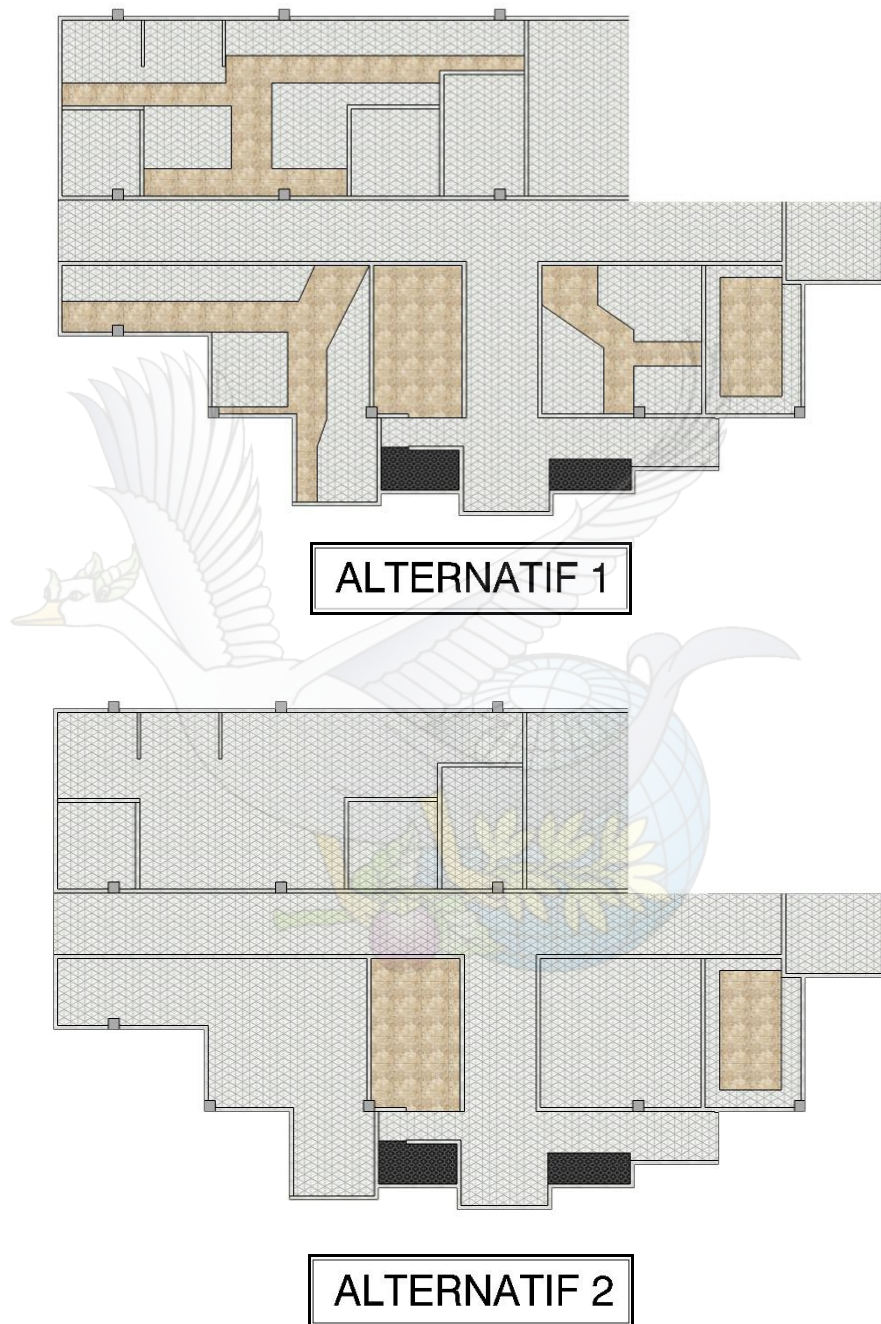
Indikator penilaian unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*) ini berdasarkan pendekatan ergonomi yang menentukan faktor fungsi dan estetika desain unsur pembentuk ruang dan materialnya, serta pendekatan tema sebagai poin dari indikator penilaian temanya akan dijelaskan sebagai berikut :

No	<i>Point</i> Penilaian	Penjabaran <i>Point</i>
1	Fungsi	Perpaduan unsur desain pembentuk ruang akan mendukung fungsinya sebagai sistem keamanan ruang yang kokoh dan kuat, sehingga pengguna akan selalu merasa aman di dalam ruang.
2	Tema	Mampu mendukung memunculkan tema dan membuat pengguna sehingga pengguna merasa nyaman secara psikologis.
3	Estetika	Desain yang mempunyai unsur estetika mampu menghasilkan karya yang indah dan menarik sehingga dapat dinikmati semua pengguna.

(Tabel 21. Keterangan indikator penilaian unsur pembentuk ruang)

a. Lantai

1) *Office*

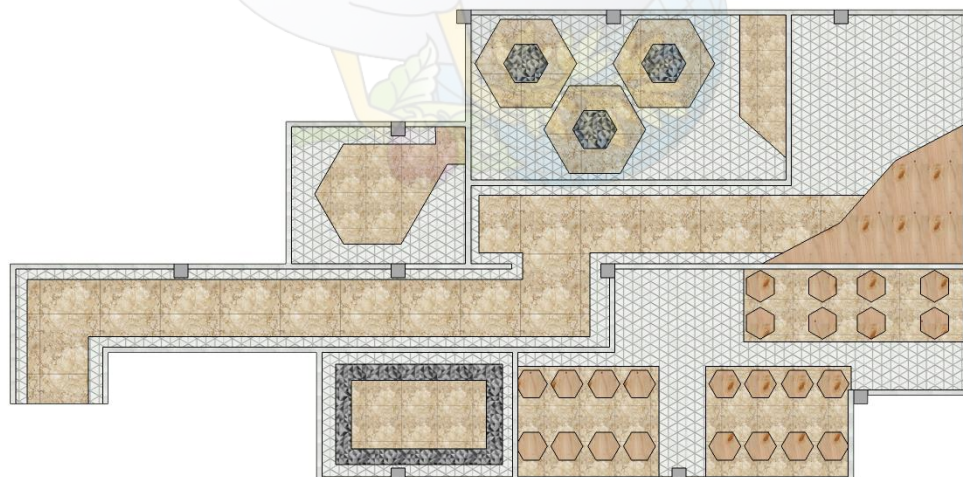


Gambar 59. Analisis alternatif rencana lantai area *Office*

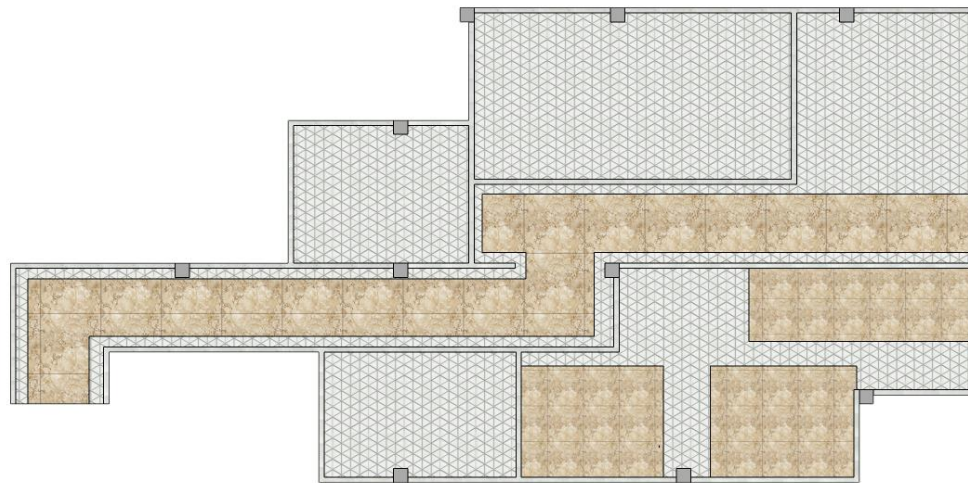
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile texture Galaxy black colour</i> 30 x 30 cm Ex. Platinum 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Office</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Office</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 22. Analisis alternatif rencana lantai area *Office*)

2) Desainer



ALTERNATIF 1



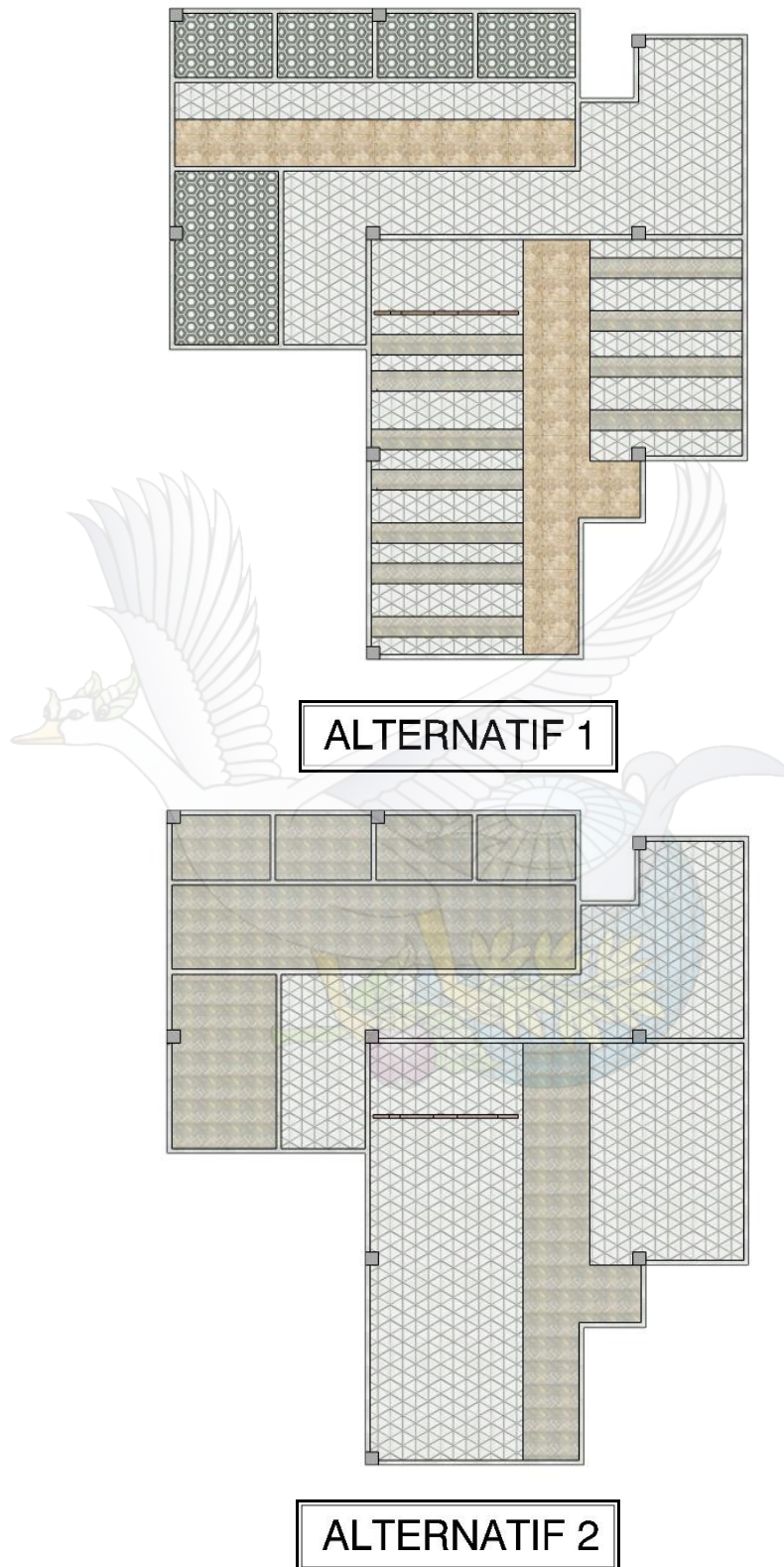
ALTERNATIF 2

Gambar 60. Analisis alternatif rencana lantai area Desainer

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Motif Black colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ <i>Parquet Engineered Jati</i> Random SWF Ex. Muziparquet 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Desainer</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Desainer</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 23. Analisis alternatif rencana lantai area Desainer)

3) *Workshop*

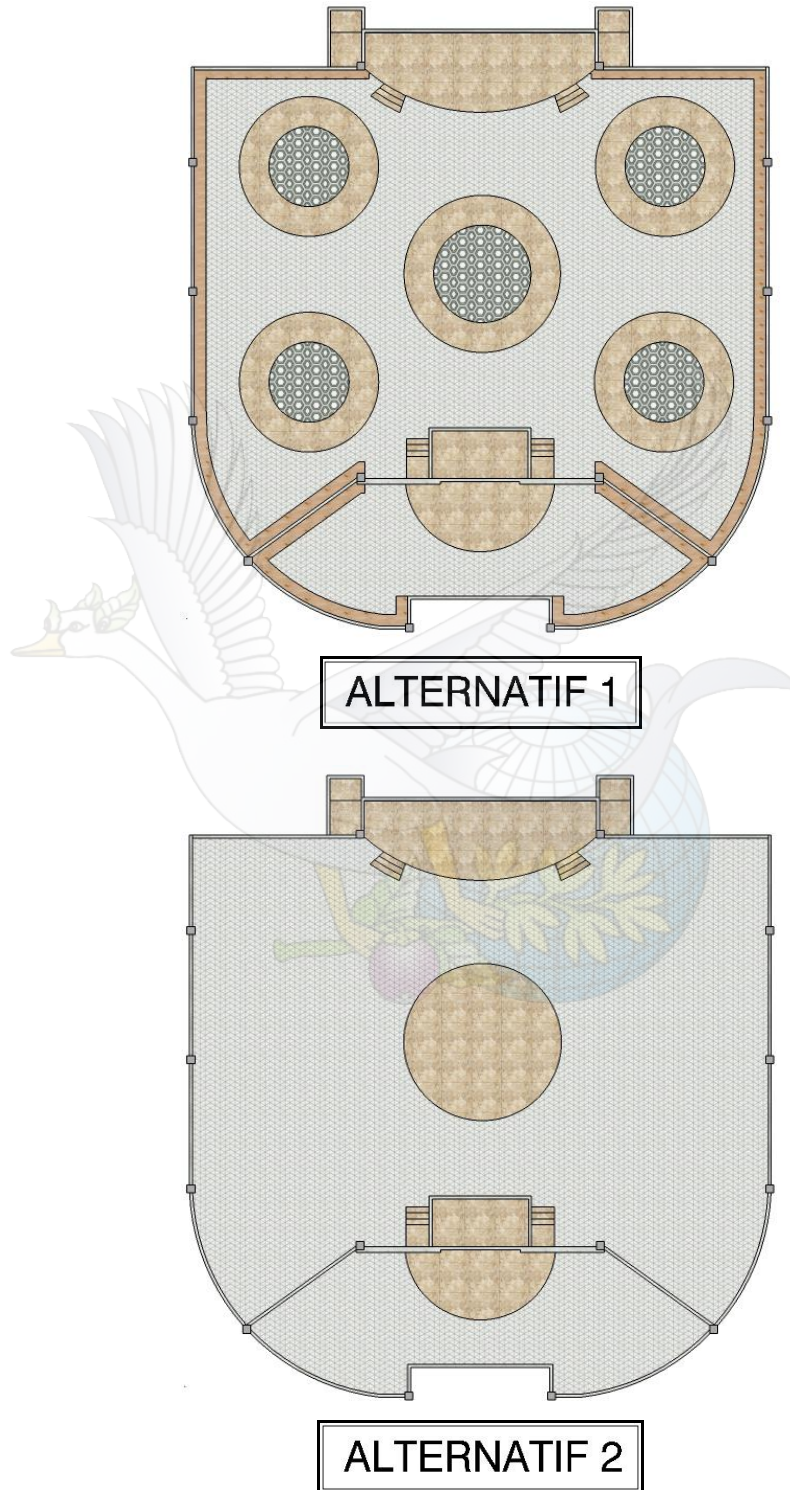


Gambar 61. Analisis alternatif rencana lantai area *Workshop*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Grey colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Keramik <i>Texture Motif black and white colour</i> 60 x 60 cm Ex. Platinum 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Workshop</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Workshop</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 24. Analisis alternatif rencana lantai area *Workshop*)

4) *Hall*

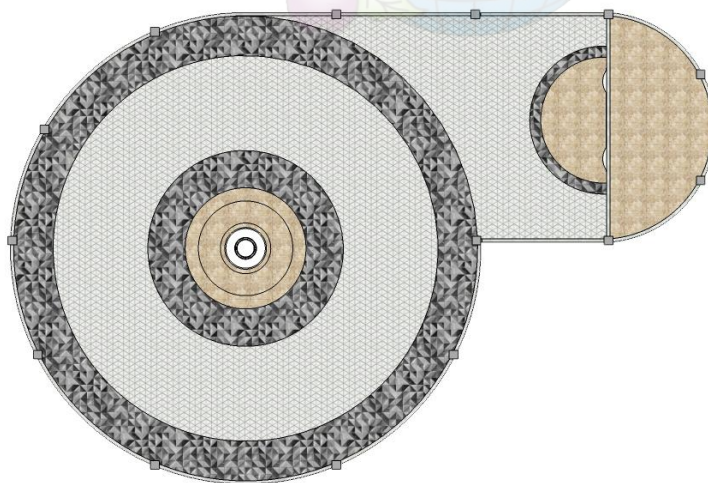


Gambar 62. Analisis alternatif rencana lantai area *Hall*

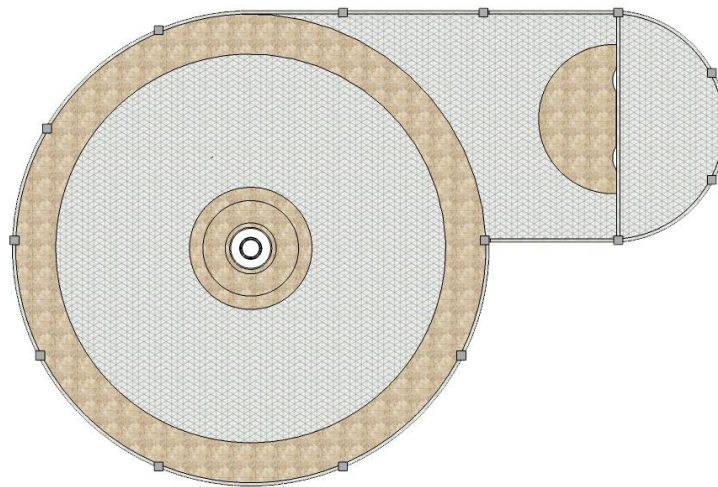
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Motif Black colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ <i>Parquet Engineered Jati</i> Random SWF Ex. Muziparquet 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Hall</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Hall</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 25. Analisis alternatif rencana lantai area *Hall*)

5) *Store*



ALTERNATIF 1



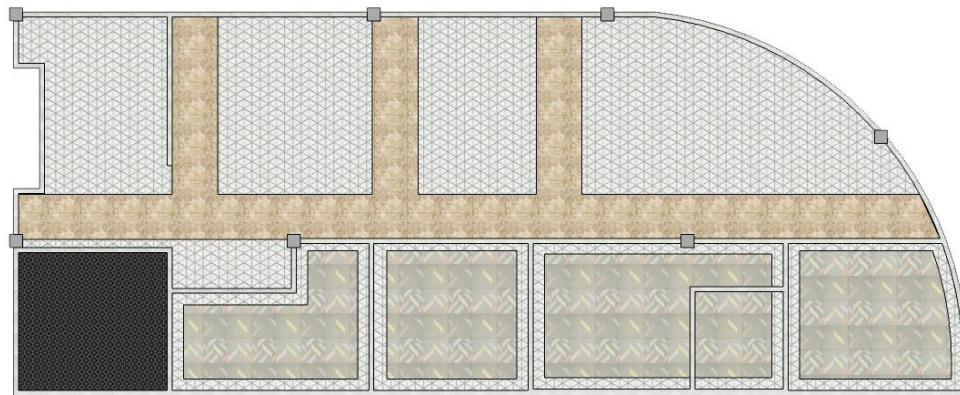
ALTERNATIF 2

Gambar 63. Analisis alternatif rencana lantai area *Store*

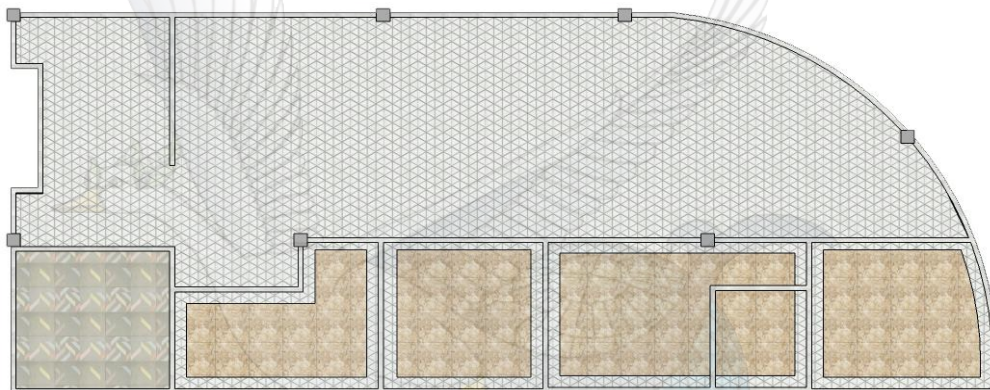
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Motif Black colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Store</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Store</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 26. Analisis alternatif rencana lantai area *Store*)

6) Studio



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

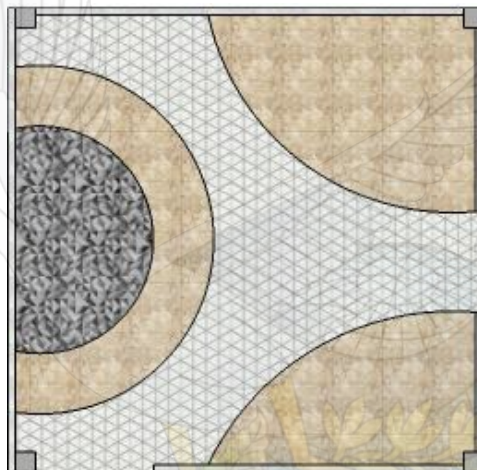
Gambar 64. Analisis alternatif rencana lantai area Studio

Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Grey colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Keramik <i>Tile texture Galaxy black colour</i> 30 x 30 cm Ex. Platinum 	
Alternatif 1	Alternatif 2
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Studio</i> alternatif 1	Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Studio</i> alternatif 2

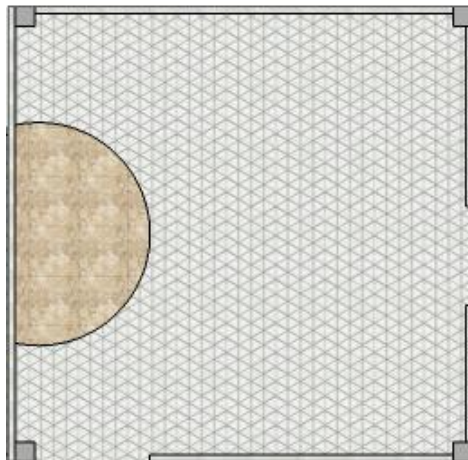
mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 27. Analisis alternatif rencana lantai area Studio)

7) Lobby



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

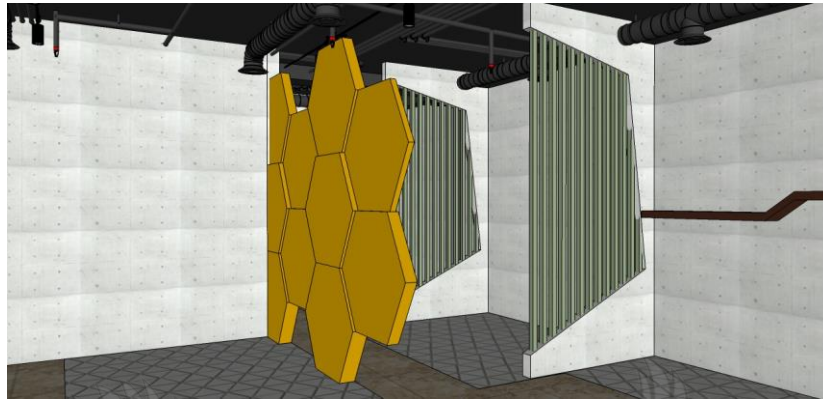
Gambar 65. Analisis alternatif rencana lantai area *Lobby*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Keramik <i>Tile White colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum ➤ Marmer <i>Brown colour</i> kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer ➤ Keramik <i>Tile Motif Black colour</i> KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Lobby</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar lantai <i>Lobby</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

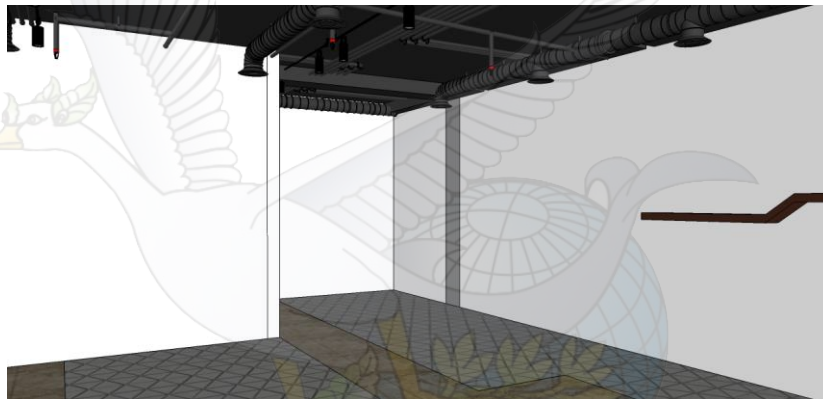
(Tabel 28. Analisis alternatif rencana lantai area *Lobby*)

b. Dinding

1) Office



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

Gambar 66. Analisis alternatif rencana dinding area *Office*

Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow and Green toska colour)</i> ➤ Bahan <i>GRC</i> ekspos yang telah di <i>finishing</i> khusus warna <i>Grey</i> ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Grey</i> ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Broken White</i> 	
Alternatif 1	Alternatif 2
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Office</i> alternatif 1	Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Office</i> alternatif 2

mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 29. Analisis alternatif rencana dinding area *Office*)

2) Desainer



ALTERNATIF 1



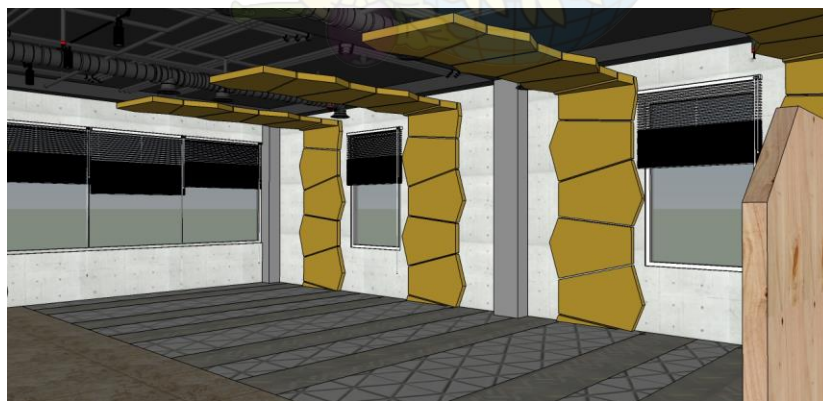
ALTERNATIF 2

Gambar 67. Analisis alternatif rencana dinding area Desainer

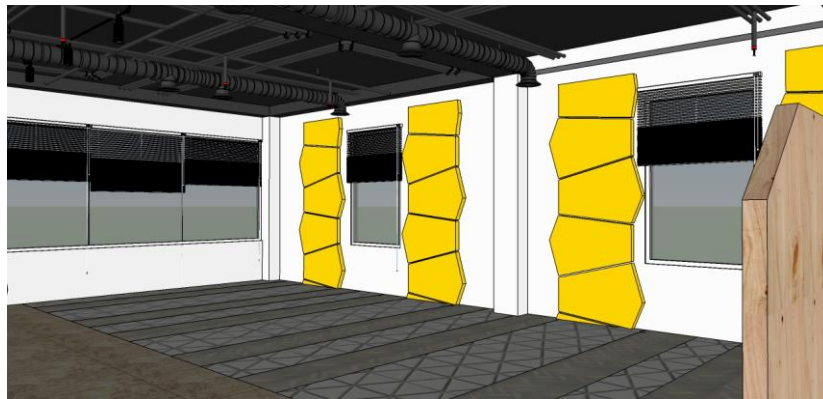
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow, Orange, Brown, and Red colour)</i> ➤ <i>Bahan GRC ekspos yang telah di finishing khusus warna Grey</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Grey</i> ➤ <i>Mural gambar pahlawan (Bung Tomo) di beberapa dinding</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Broken White</i> 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Desainer</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Desainer</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 30. Analisis alternatif rencana dinding area Desainer)

3) Workshop



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

Gambar 68. Analisis alternatif rencana dinding area *Workshop*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow, Orange, Brown, and Red colour)</i> ➤ Bahan <i>GRC</i> ekspos yang telah di <i>finishing</i> khusus warna <i>Grey</i> ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Grey</i> ➤ <i>Mural</i> gambar pahlawan (<i>Bung Tomo</i>) di beberapa dinding ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Broken White</i> 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Workshop</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Workshop</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 31. Analisis alternatif rencana dinding area *Workshop*)

4) Hall



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

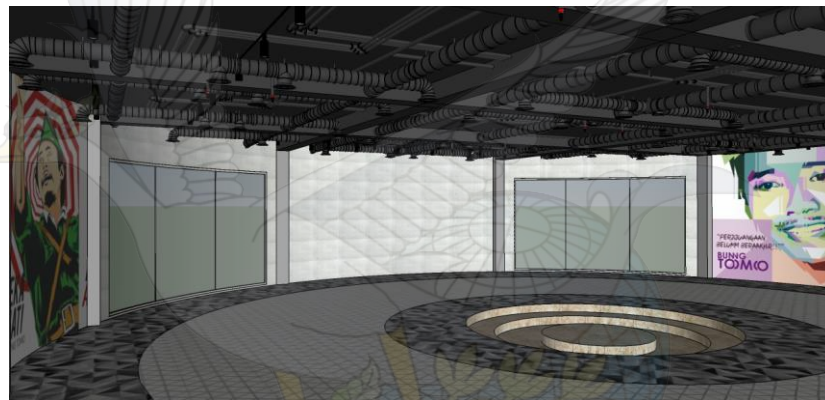
Gambar 69. Analisis alternatif rencana dinding area Hall

Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow, Orange, Brown, and Red colour)</i> ➤ <i>Bahan GRC ekspos yang telah di finishing khusus warna Grey</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Grey</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Broken White</i> ➤ <i>Layar LCD untuk Backdrop Stage Hall</i> ➤ <i>Bahan dinding akustik untuk peredam suara (Rockwool)</i> 	
Alternatif 1	Alternatif 2
Berdasarkan pada keterangan diatas	Berdasarkan pada keterangan diatas

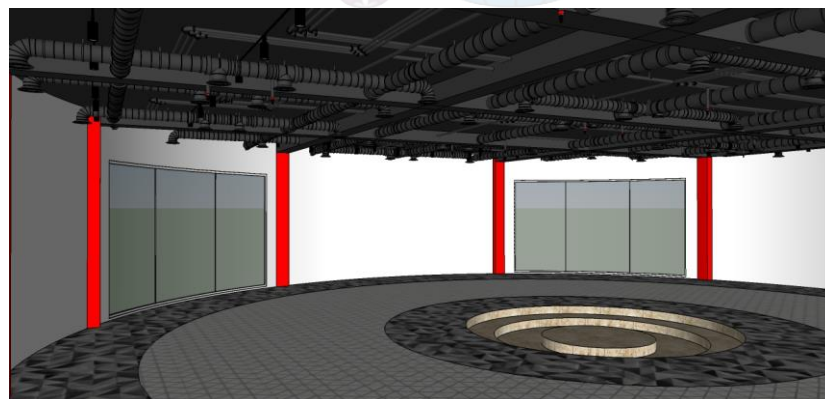
gambar dinding <i>Hall</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		gambar dinding <i>Hall</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 32. Analisis alternatif rencana dinding area *Hall*)

5) *Store*



ALTERNATIF 1



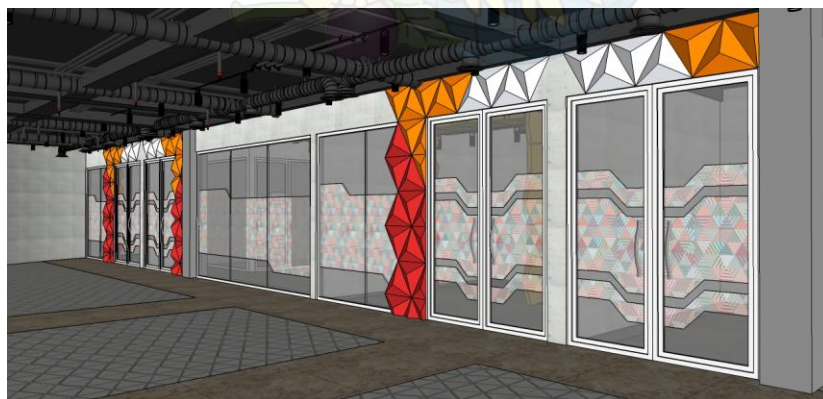
ALTERNATIF 2

Gambar 70. Analisis alternatif rencana dinding area *Store*

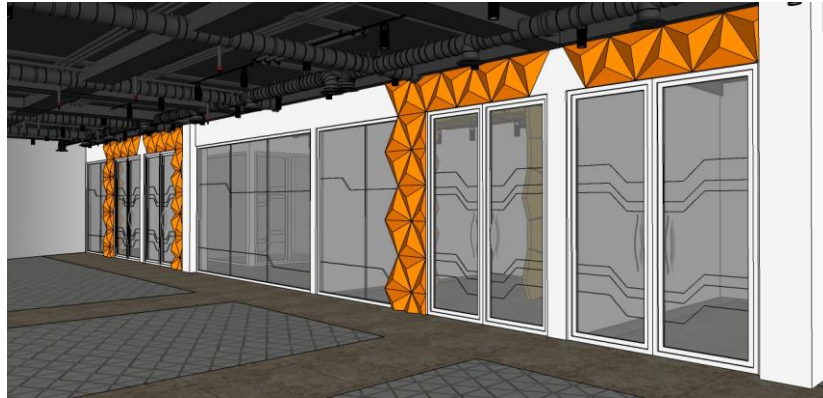
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow, Orange, Brown, and Red colour)</i> ➤ <i>Bahan GRC ekspos yang telah di finishing khusus warna Grey</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Grey</i> ➤ <i>Mural gambar pahlawan (Bung Tomo) di beberapa dinding</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Broken White and Red</i> 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Store</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Store</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 33. Analisis alternatif rencana dinding area *Store*)

6) Studio



ALTERNATIF 1



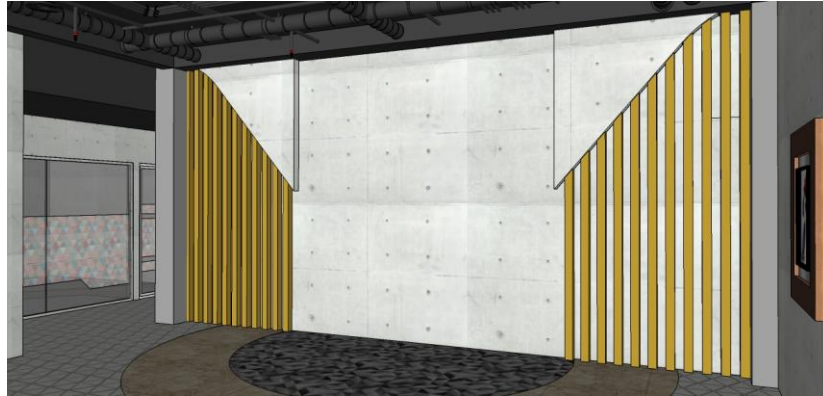
ALTERNATIF 2

Gambar 71. Analisis alternatif rencana dinding area Studio

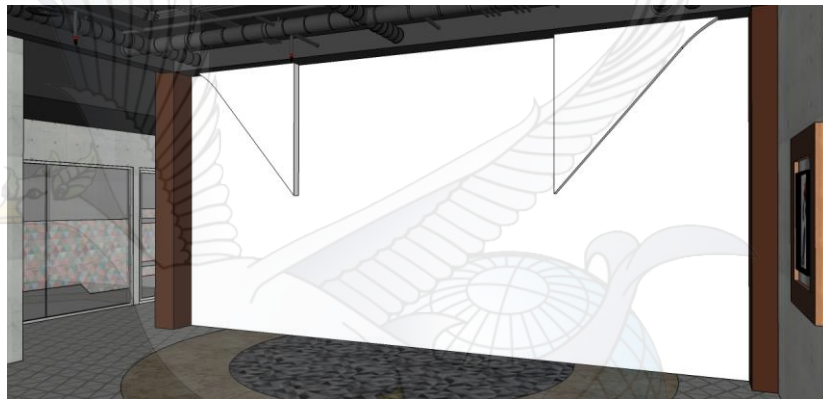
Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow, Orange, Brown, and Red colour)</i> ➤ <i>Bahan GRC ekspos yang telah di finishing khusus warna Grey</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Grey</i> ➤ <i>Mural gambar pahlawan (Bung Tomo) di beberapa dinding</i> ➤ <i>Finishing cat tembok Dulux warna Broken White</i> 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Studio</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding <i>Studio</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 34. Analisis alternatif rencana dinding area Studio)

7) Lobby



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

Gambar 72. Analisis alternatif rencana dinding area Lobby

Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>ABS Plastic (Yellow)</i> ➤ Bahan <i>GRC</i> ekspos yang telah di <i>finishing</i> khusus warna <i>Grey</i> ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Grey</i> ➤ <i>Finishing</i> cat tembok <i>Dulux</i> warna <i>Broken White</i> 	
Alternatif 1	Alternatif 2
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding Lobby alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang	Berdasarkan pada keterangan diatas gambar dinding Lobby alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat

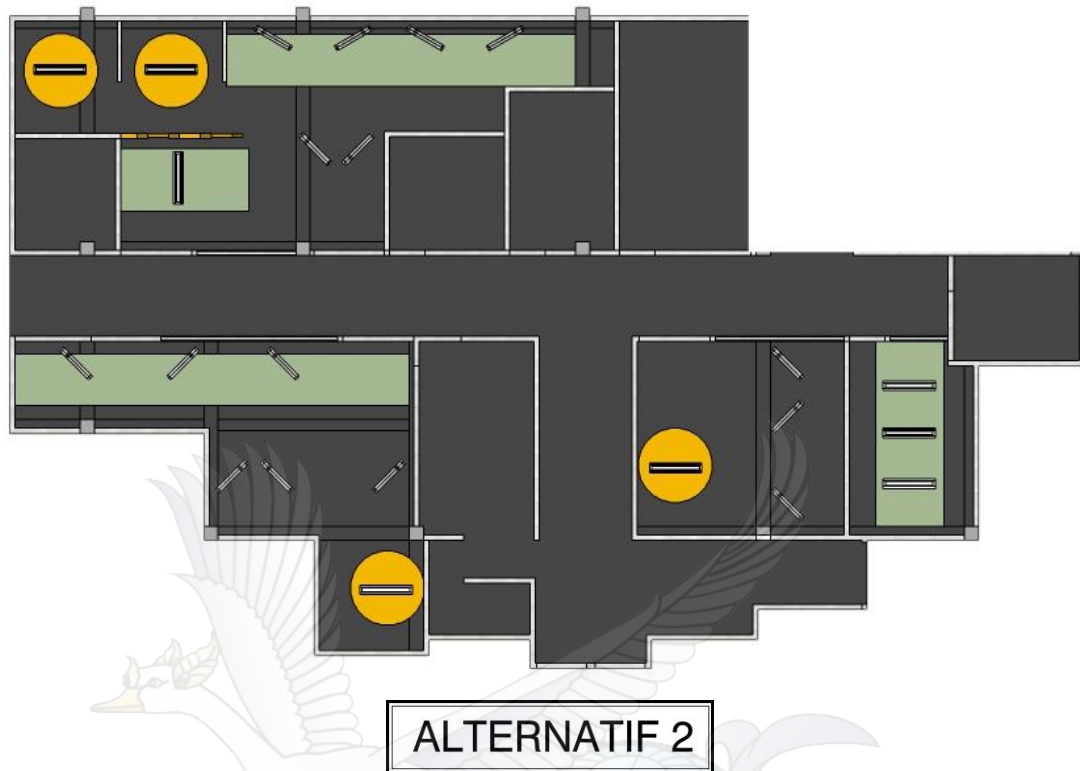
unik sesuai dengan tema perencanaan.		menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 35. Analisis alternatif rencana dinding area *Lobby*)

c. Ceiling

1) Office





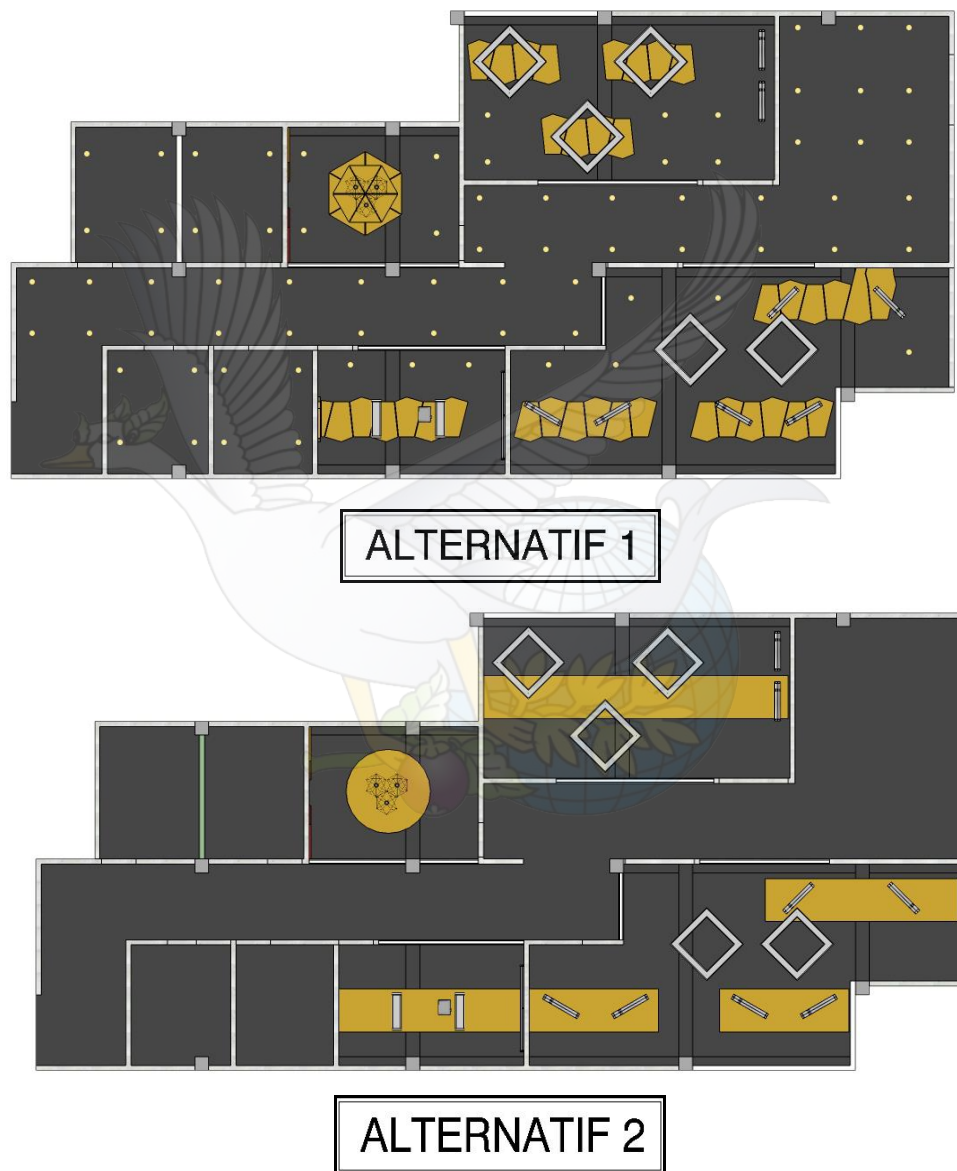
Gambar 73. Analisis alternatif rencana *ceiling area Office*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekspos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow and Green toska colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Office</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Office</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika

Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 36. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Office*)

2) Desainer

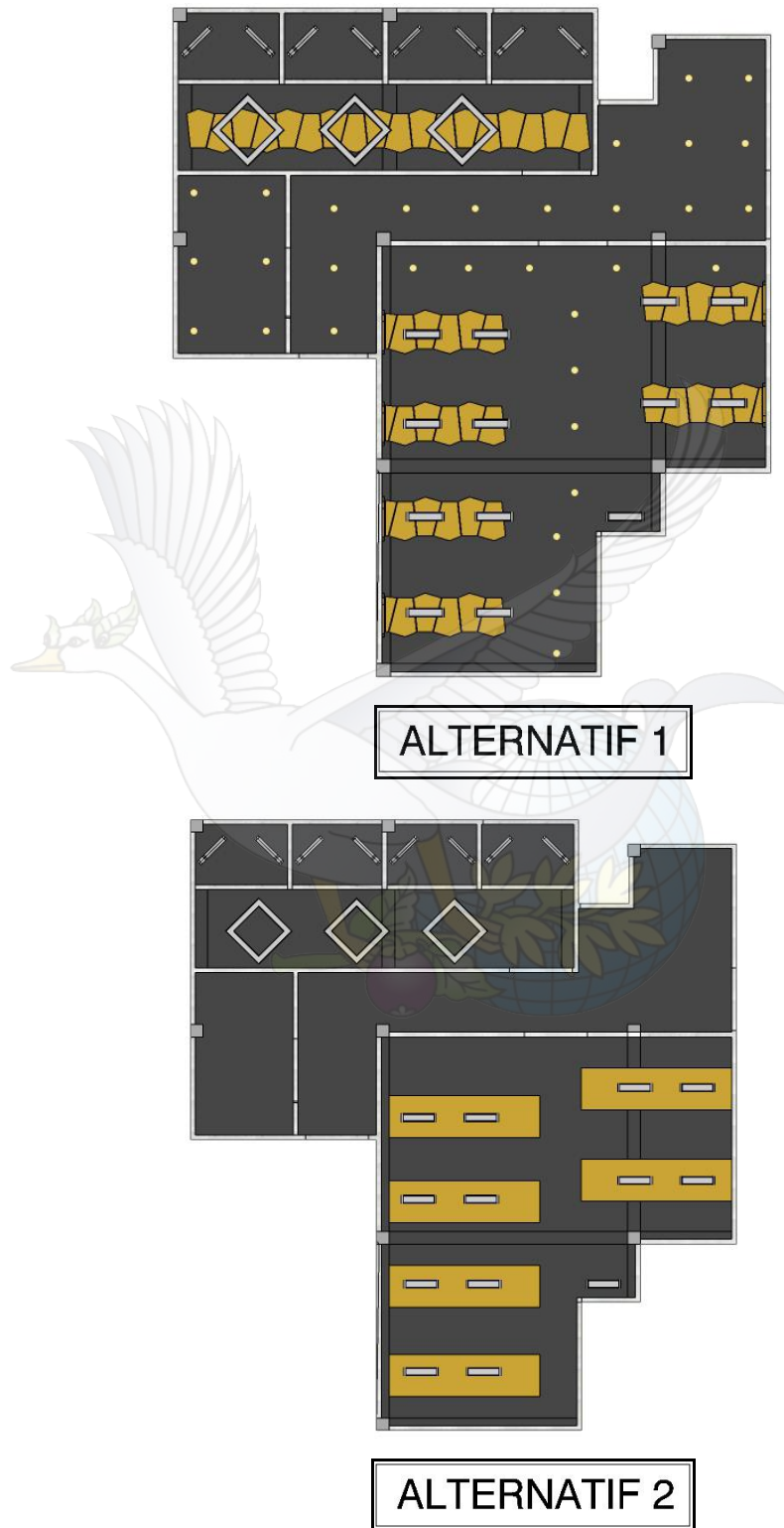


Gambar 74. Analisis alternatif rencana *ceiling* area Desainer

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekpos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekpos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Desainer</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Desainer</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 37. Analisis alternatif rencana *ceiling* area Desainer)

3) *Workshop*

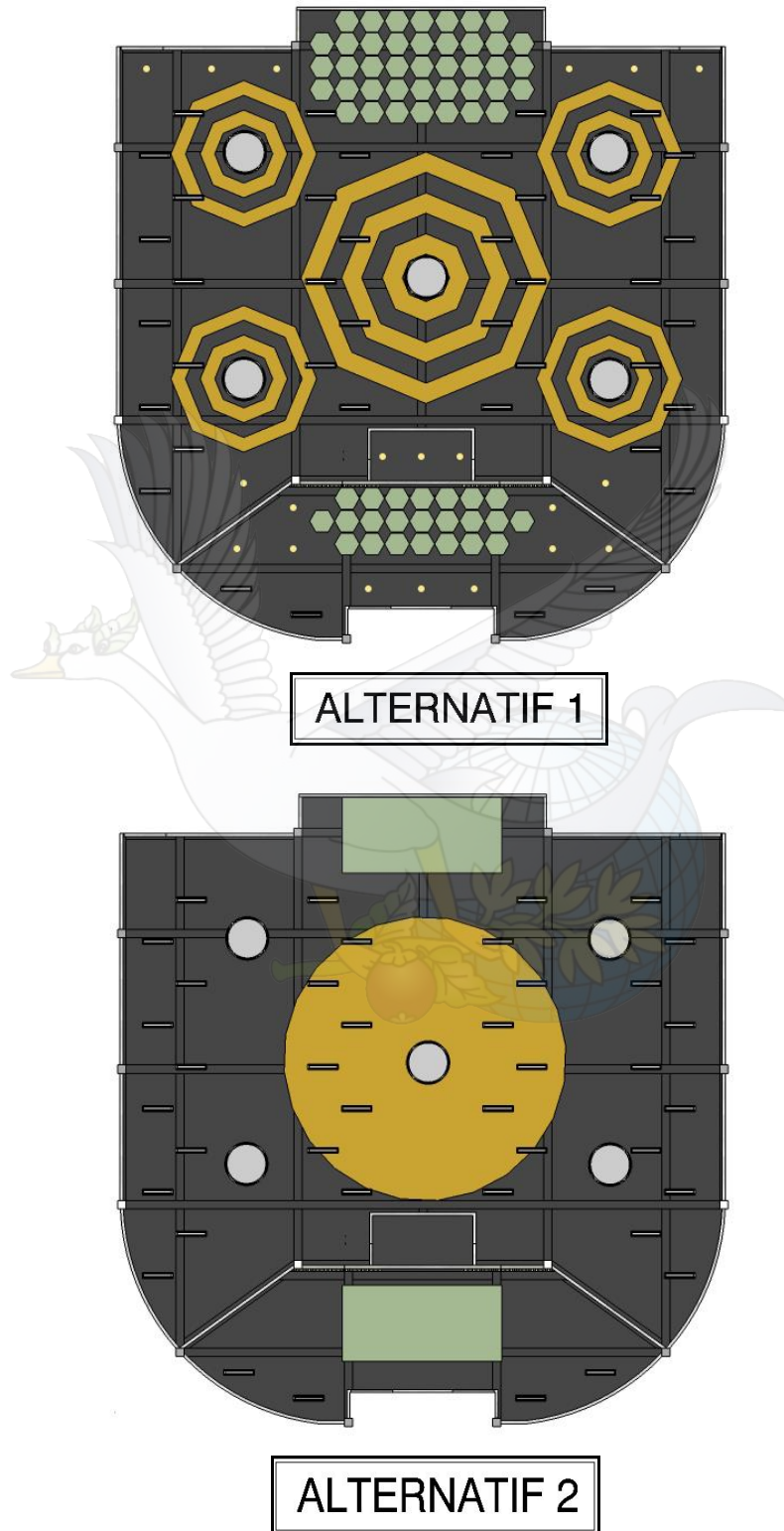


Gambar 75. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Workshop*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekspos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Workshop</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Workshop</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 38. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Workshop*)

4) *Hall*

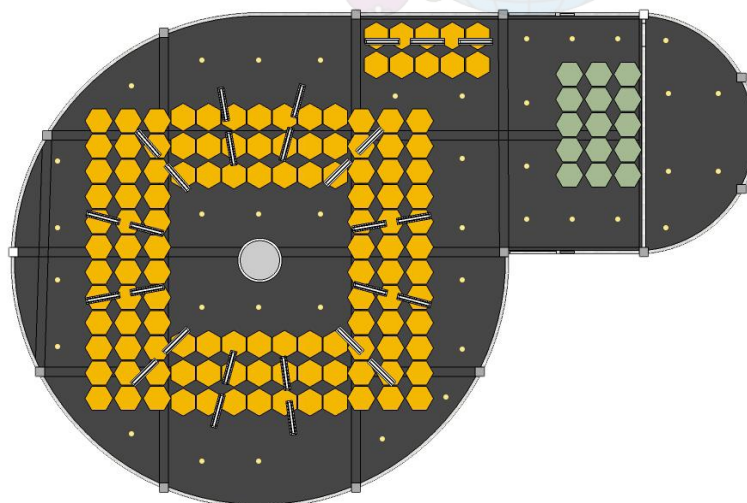


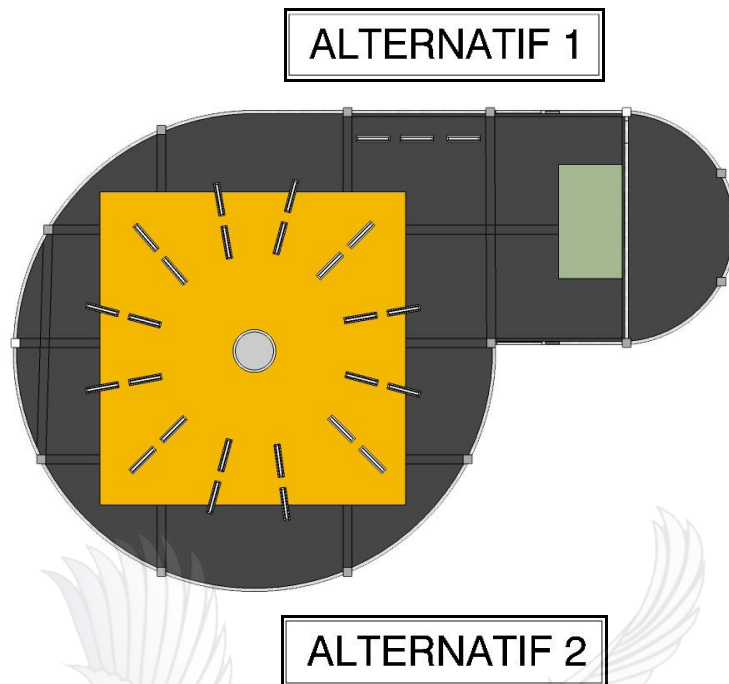
Gambar 76. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Hall*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekspos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow and Green toska colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Hall</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Hall</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 39. Analisis alternatif rencana *ceiling area Hall*)

5) Store



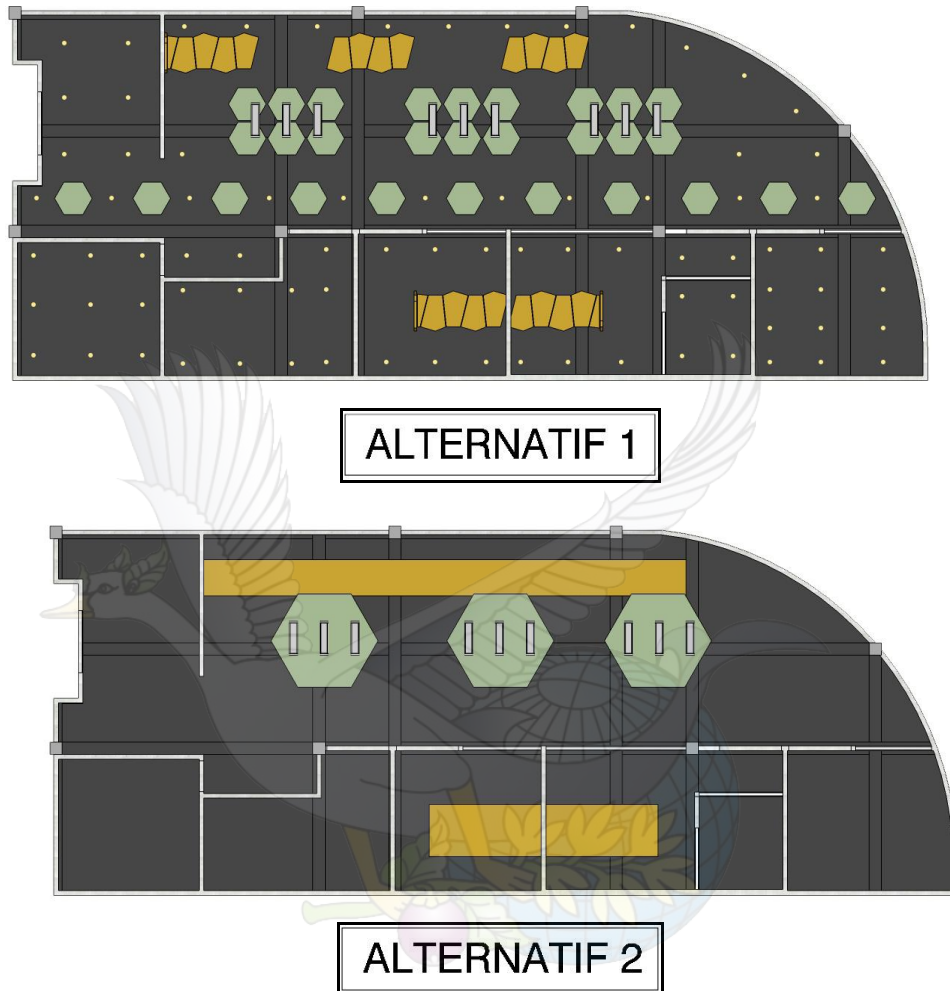


Gambar 77. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Store*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekspos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow and Green toska colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Store</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Store</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 40. Analisis alternatif rencana *ceiling area Store*)

6) Studio



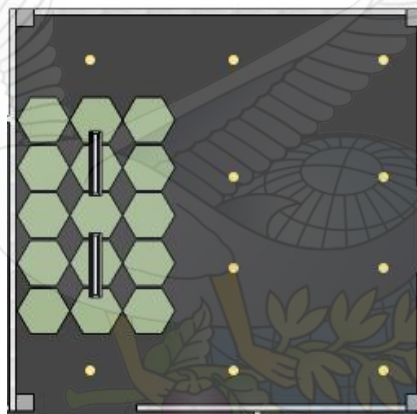
Gambar 78. Analisis alternatif rencana *ceiling area Studio*

Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekspos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow and Green toska colour</i>) 	
Alternatif 1	Alternatif 2

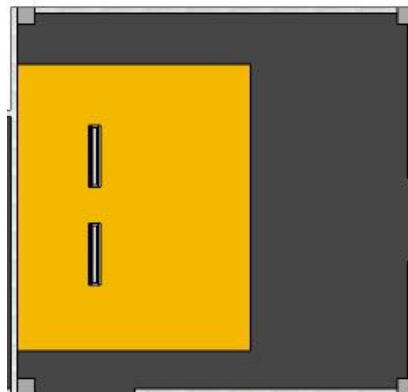
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Studio</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Studio</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 41. Analisis alternatif rencana *ceiling* area Studio)

7) Lobby



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

Gambar 79. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Lobby*

Bahan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ceiling</i> ekspos pipa AC <i>Cassette</i> LG LTC-186ELE Ex. LG. ➤ <i>Ceiling</i> ekpos pipa dan slang Mekanikal Elektrikal SNI-03-1745-2000 ➤ <i>Ceiling</i> ekpos <i>Springkle Otomatik</i> SNI-03-3989-2000 ➤ <i>Finishing</i> cat plafon warna hitam doff (<i>Weather Shield Brilliant</i>) Ex. Dulux ➤ <i>ABS Plastic</i> (<i>Yellow and Green tosca colour</i>) 			
Alternatif 1		Alternatif 2	
Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Lobby</i> alternatif 1 mampu menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema perencanaan.		Berdasarkan pada keterangan diatas gambar <i>ceiling Lobby</i> alternatif 2 berbentuk sederhana tidak dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tema perencanaan.	
Alternatif	Fungsi	Tema	Estetika
Alternatif 1	***	***	***
Alternatif 2	***	**	*
Terpilih	Alternatif 1		

(Tabel 42. Analisis alternatif rencana *ceiling* area *Lobby*)


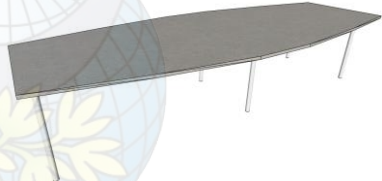
15. Unsur Pengisi Ruang






Indikator penilaian unsur pengisi ruang (*furniture*) ini berdasarkan beberapa pendekatan yang menentukan faktor fungsi, ergonomis desain furnitur dan materialnya, serta pendekatan tema dan warna sebagai point dari indikator penilaian temanya. Penjelasan indikator penilaiannya akan dijelaskan sebagai berikut :

No	Point Penilaian	Penjabaran Point
1	Fungsi	Desain furnitur mempunyai fungsi mendukung segala aktifitas yang dilakukan pengguna didalam ruang.
2	Tema	Desain furnitur juga bertujuan untuk menciptakan suasana sesuai dengan tema yang dikehendaki.
3	Ergonomis	Desain furnitur yang berkaitan dengan ukuran serta menunjang furnitur agar tampak lebih aman dan nyaman.

(Tabel 43. Keterangan indikator penilaian unsur pengisi ruang)

a. Area Office

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Meja Meeting (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>, cat besi hitam. Ukuran : 365 x 143 x 72 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Meja Meeting</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 365 x 143 x 72 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi Office (Terpilih)</p>	<p>Kursi Office</p>

 <p>Bahan : <i>Stainlees</i>, kain rayon. <i>Finishing</i> : - Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	 <p>Bahan : <i>Stainlees</i>, kain rayon. <i>Finishing</i> : - Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Bangku Tamu (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Svartan</i> Bangku. Ukuran : 50 x 50 x 48 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Bangku Tamu</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Frosta</i> Bangku. Ukuran : 50 x 50 x 48 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja Pegawai (Terpilih)</p> 	<p>Meja Pegawai</p>  <p>Bahan : kayu jati, <i>Stainlees</i>.</p>

<p>Bahan : kayu jati, <i>Stainlees</i>.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 222 x 100 x 116 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 222 x 100 x 90 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi Direktur (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Markus</i> kursi putar.</p> <p>Ukuran : 64 x 60 x 102 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Kursi Direktur</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Flintan</i> kursi kantor.</p> <p>Ukuran : 64 x 60 x 102 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi Pegawai (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Skruvsta</i> kursi.</p> <p>Ukuran : 59 x 55 x 92 cm.</p>	<p>Kursi Pegawai</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Skruvsta</i> kursi.</p> <p>Ukuran : 59 x 55 x 92 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang</p>





Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.	kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.
--	--

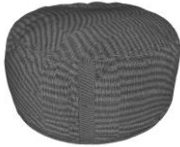



(Tabel 44. Analisis pengisi ruang *Office*)



b. Area Desainer

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Rak (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>ABS Plastic</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 320 x 50 x 277 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Rak</p>  <p>Bahan : <i>ABS Plastic</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 320 x 50 x 277 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja Desainer (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p>	<p>Meja Desainer</p>  <p>Bahan : <i>Stainlees</i>. <i>Finishing</i> : - Ukuran : 150 x 150 x 66 cm.</p>

<p><i>Finishing : Waterbased Gloozy, cat besi hitam.</i></p> <p>Ukuran : 150 x 150 x 66 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja Desainer (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 85 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Meja Desainer</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 85 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja Meeting (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 85 cm.</p>	<p>Meja Meeting</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 85 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang</p>



<p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi Desainer (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Fjallberget</i> kursi. Ukuran : 63 x 59 x 77 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Kursi Desainer</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Fjallberget</i> kursi. Ukuran : 63 x 59 x 77 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi Pouf (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Pouf</i> kursi. Ukuran : 94 x 94 x 66 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Kursi Pouf</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Pouf</i> kursi. Ukuran : 94 x 94 x 66 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>

<p>Kursi <i>Pouf</i> (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Pouf</i> kursi. Ukuran : 69 x 69 x 39 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Kursi <i>Pouf</i></p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Pouf</i> kursi. Ukuran : 69 x 69 x 39 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Kursi <i>Meeting</i> (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Patrik</i> kursi. Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Kursi <i>Meeting</i></p>  <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Patrik</i> kursi. Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja <i>Control</i> (Terpilih)</p>	<p>Meja <i>Control</i></p>

 <p>Bahan : kayu jati. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 70 x 70 x 80 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	 <p>Bahan : kayu jati, <i>Stainlees</i>. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 70 x 70 x 80 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
---	---

(Tabel 45. Analisis pengisi ruang *Designer*)

c. Area Workshop

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Rak Kabinet (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>ABS Plastic</i>, <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 937 x 30 x 185 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Rak Kabinet</p>  <p>Bahan : <i>ABS Plastic</i>, <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 937 x 30 x 185 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Rak (Terpilih)</p>	<p>Rak</p>

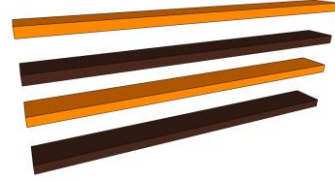


Bahan : *ABS Plastic.*

Finishing : Waterbased Gloozy.

Ukuran : 265 x 25 x 136 cm.

Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.



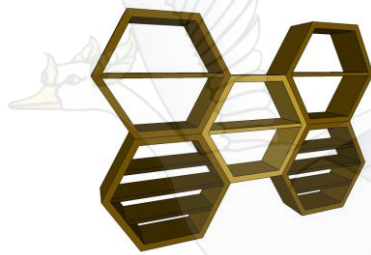
Bahan : *ABS Plastic.*

Finishing : Waterbased Gloozy.

Ukuran : 265 x 25 x 136 cm.

Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.

Rak
(Terpilih)



Bahan : *ABS Plastic.*

Finishing : Waterbased Gloozy.

Ukuran : 400 x 50 x 277 cm.

Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.

Rak



Bahan : *ABS Plastic.*

Finishing : Waterbased Gloozy.

Ukuran : 400 x 50 x 277 cm.

Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.

Meja Workshop
(Terpilih)



Meja Workshop






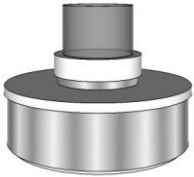
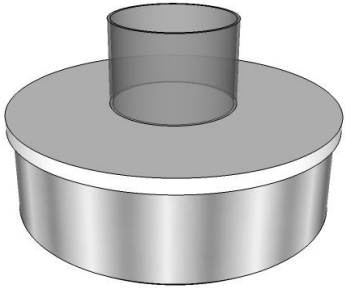
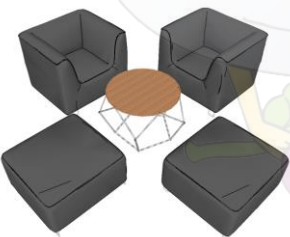
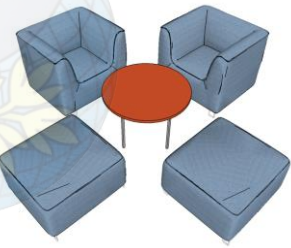
<p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p> <p><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 100 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>.</p> <p><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p>Ukuran : 410 x 110 x 80 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Bangku Workshop (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Nils</i> bangku.</p> <p>Ukuran : 48 x 48 x 78 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Bangku Workshop</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Nils</i> bangku.</p> <p>Ukuran : 48 x 48 x 78 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Meja Workshop (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p>	<p>Meja Workshop</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, besi.</p> <p><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p>

<p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 202 x 105 x 122 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Ukuran : 202 x 105 x 122 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
--	--

(Tabel 46. Analisis pengisi ruang *Workshop*)

d. Area Hall



Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Meja Pajang (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 271 x 132 x 80 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Meja Pajang</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco. <i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i> Ukuran : 220 x 100x 80 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Display Produk (Terpilih)</p>	<p>Display Produk</p>

  <p>Bahan : Melaminto Ex:Taco, <i>Stainlees</i>, kaca akrilik.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 225 x 225 x 378 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	 <p>Bahan : Melaminto Ex:Taco, <i>Stainlees</i>, kaca akrilik.</p> <p><i>Finishing : Waterbased Gloozy.</i></p> <p>Ukuran : 225 x 225 x 90 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Sofa Tunggu (Terpilih)</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Vallentuna</i> sofa.</p> <p>Ukuran : 93 x 82 x 82 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Sofa Tunggu</p>  <p>Ex : Ikea.</p> <p>Tipe : <i>Vallentuna</i> sofa.</p> <p>Ukuran : 93 x 82 x 82 cm.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>

(Tabel 47. Analisis pengisi ruang *Hall*)



e. Area Store

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Sofa Tunggu (Terpilih)</p>  <p>Bahan : Spon kain rayon. <i>Finishing</i> : - Ukuran : 214 x 142 x 66 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Sofa Tunggu</p>  <p>Bahan : Spon kain rayon. <i>Finishing</i> : - Ukuran : 214 x 142 x 66 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Display Produk (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>LED Roll Light (warm)</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 856 x 50 x 420 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p>Display Produk</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>LED Roll Light (warm)</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 500 x 50 x 303 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p>Display Produk (Terpilih)</p>	<p>Display Produk</p>

 <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>LED Roll Light (warm)</i>. <i>Finishing : Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 473 x 50 x 303 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	 <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>LED Roll Light (warm)</i>. <i>Finishing : Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 400 x 50 x 303 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
--	--

(Tabel 48. Analisis pengisi ruang *Store*)

f. Area Studio

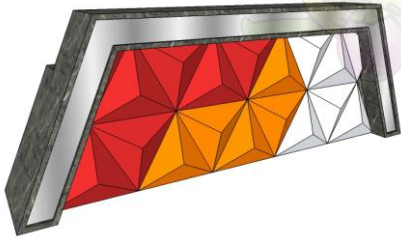

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Meja Diorama (Terpilih)</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>. <i>Finishing : Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 267 x 250 x 90 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan</p>	<p>Meja Diorama</p>  <p>Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>. <i>Finishing : Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 267 x 250 x 90 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>

konsep perencanaan.	
<p data-bbox="531 362 722 434">Meja Diorama (Terpilih)</p>  <p data-bbox="391 712 858 801">Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>.</p> <p data-bbox="391 824 802 857"><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p data-bbox="391 880 762 913">Ukuran : 247 x 247 x 90 cm.</p> <p data-bbox="391 936 858 1137">Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p data-bbox="1034 387 1225 421">Meja Diorama</p>  <p data-bbox="885 689 1372 779">Bahan : <i>HPL</i> motif kayu Ex:Taco, <i>Stainlees</i>.</p> <p data-bbox="885 801 1297 835"><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p data-bbox="885 857 1257 891">Ukuran : 247 x 247 x 90 cm.</p> <p data-bbox="885 913 1372 1115">Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p data-bbox="563 1155 699 1227">Bangku (Terpilih)</p>  <p data-bbox="391 1485 619 1518">Bahan : kayu jati.</p> <p data-bbox="391 1541 802 1574"><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p data-bbox="391 1597 730 1630">Ukuran : 55 x 44 x 48 cm.</p> <p data-bbox="391 1653 858 1854">Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	<p data-bbox="1074 1171 1177 1205">Bangku</p>  <p data-bbox="885 1462 1244 1496">Bahan : kayu jati, <i>Stainlees</i>.</p> <p data-bbox="885 1518 1297 1552"><i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>.</p> <p data-bbox="885 1574 1225 1608">Ukuran : 55 x 44 x 48 cm.</p> <p data-bbox="885 1630 1372 1832">Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
<p data-bbox="563 1863 699 1935">Kursi (Terpilih)</p>	<p data-bbox="1090 1886 1161 1919">Kursi</p>

 <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Terje</i> kursi. Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan konsep perencanaan.</p>	 <p>Ex : Ikea. Tipe : <i>Terje</i> kursi. Ukuran : 59 x 55 x 92 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>
---	--

(Tabel 49. Analisis pengisi ruang *Studio*)

g. Area Lobby

Alternatif 1	Alternatif 2
<p>Meja <i>Lobby</i> (Terpilih)</p>  <p>Bahan : Marmer, <i>Stainlees</i>, <i>ABS Plastic</i>. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 330 x 60 x 115 cm. Dasar pertimbangan : desain yang menarik dengan sentuhan warna dan material yang sesuai dengan</p>	<p>Meja <i>Lobby</i></p>  <p>Bahan : Marmer, HPL motif kayu Ex:Taco. <i>Finishing</i> : <i>Waterbased Gloozy</i>. Ukuran : 330 x 60 x 115 cm. Dasar pertimbangan : desain yang kurang menarik dengan sentuhan warna dan material yang tidak sesuai dengan konsep perencanaan.</p>

konsep perencanaan.	
---------------------	--

(Tabel 50. Analisis pengisi ruang *Lobby*)

16. Elemen Pengkondisian Ruang

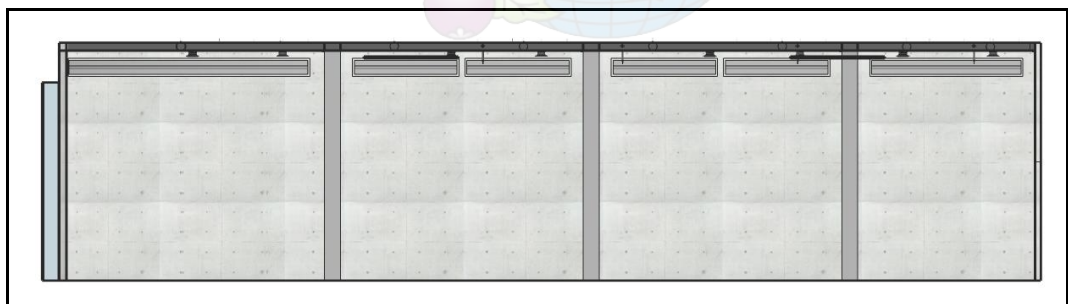
a. Pencahayaan

Pencahayaan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Berikut penjelasannya.

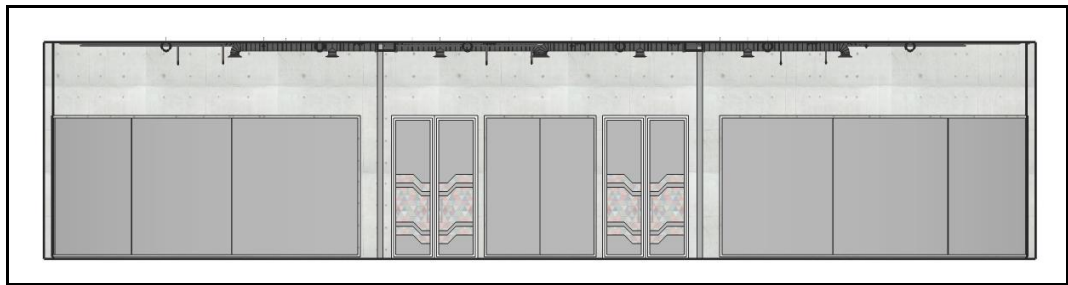
1) Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Pencahayaan alami pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya didapat dari banyaknya jendela pada setiap gedungnya yang menghadap ke beberapa arah. Untuk menanggulangi hawa panas yang dibawa sinar UV, maka *tempered glass* di tutup dengan tirai untuk menangkal hawa panas dan radiasi.

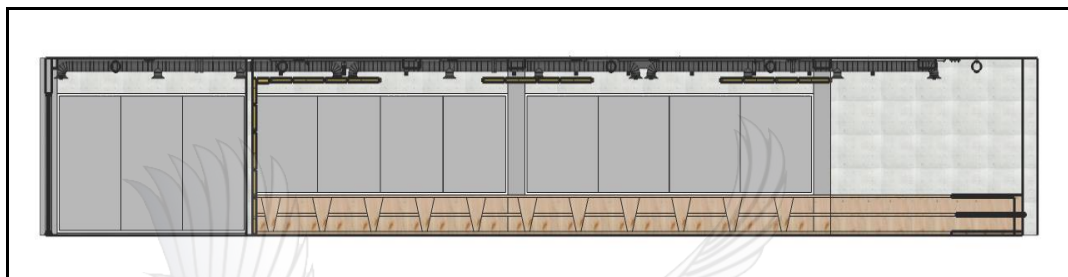
- Gedung A



Gambar 80. *Hall* tampak samping
Menghadap ke arah Utara dan Selatan



Gambar 81. *Hall* tampak depan
Menghadap ke arah Barat

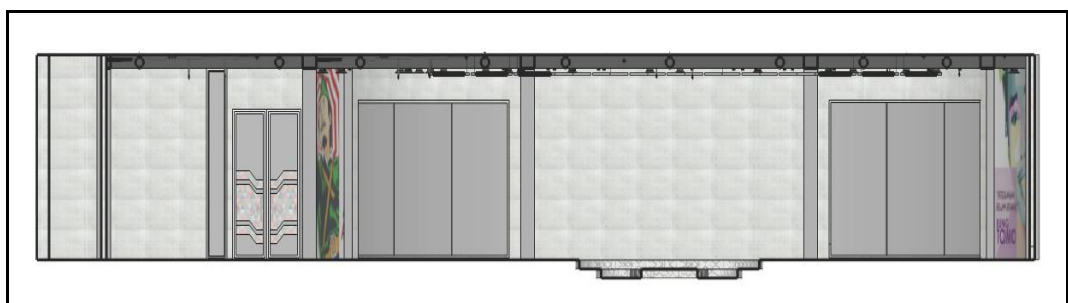


Gambar 82. Studio tampak samping
Menghadap ke arah Timur

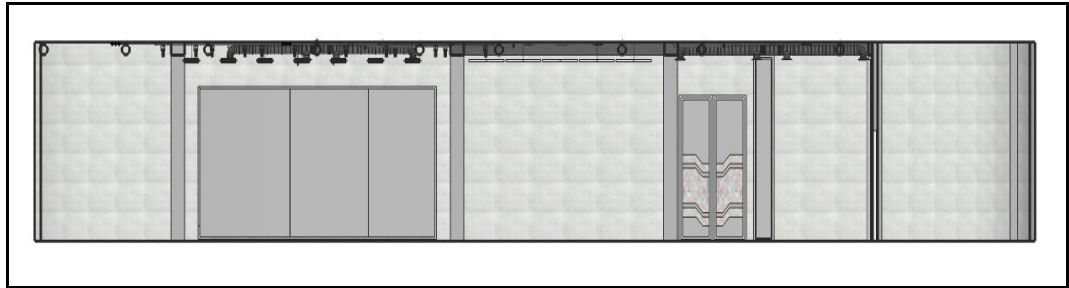


Gambar 83. Studio tampak depan
Menghadap ke arah Utara

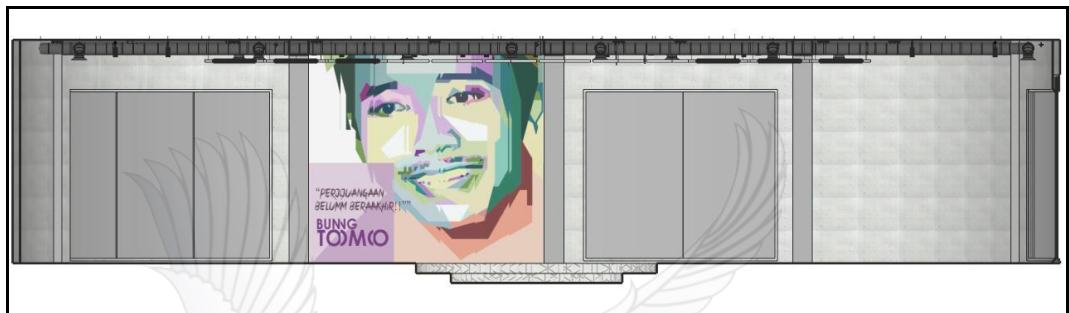
- Gedung B



Gambar 84. *Store* tampak samping
Menghadap ke arah Barat

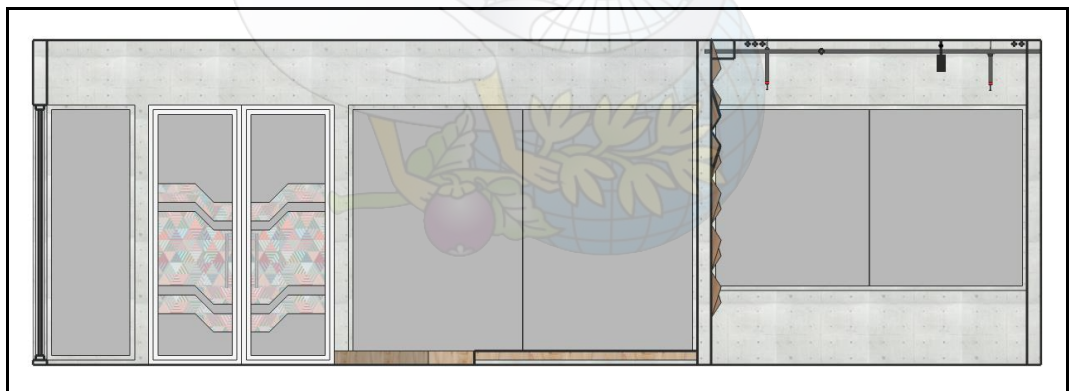


Gambar 85. *Store tampak samping*
Menghadap ke arah Timur

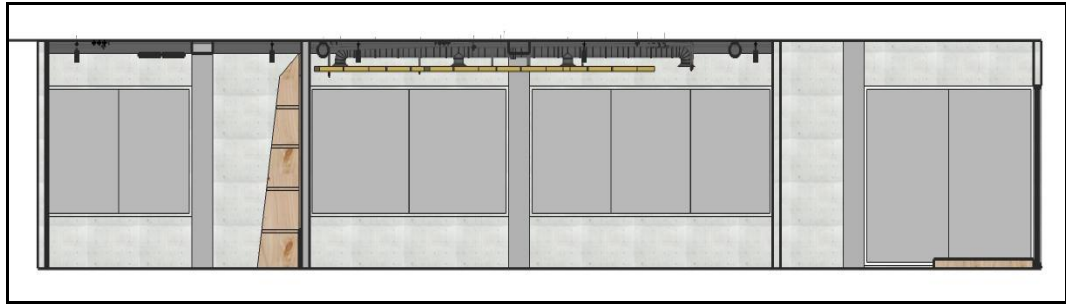


Gambar 86. *Store tampak belakang*
Menghadap ke arah Utara

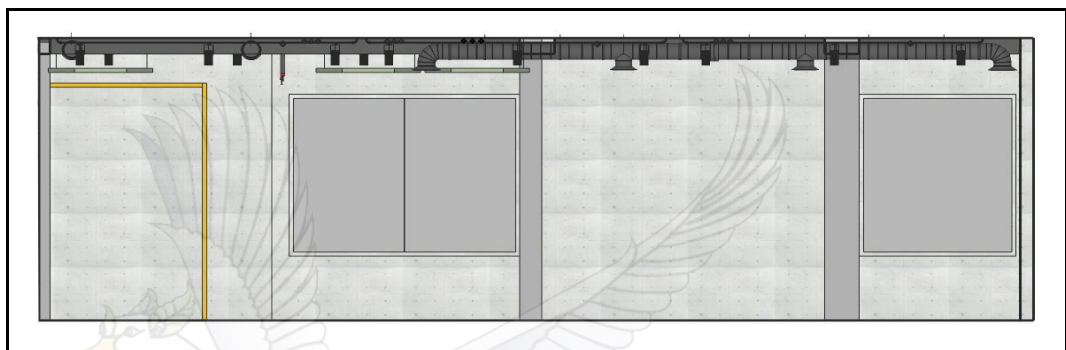
- Gedung C



Gambar 87. *Desainer tampak depan*
Menghadap ke arah Selatan



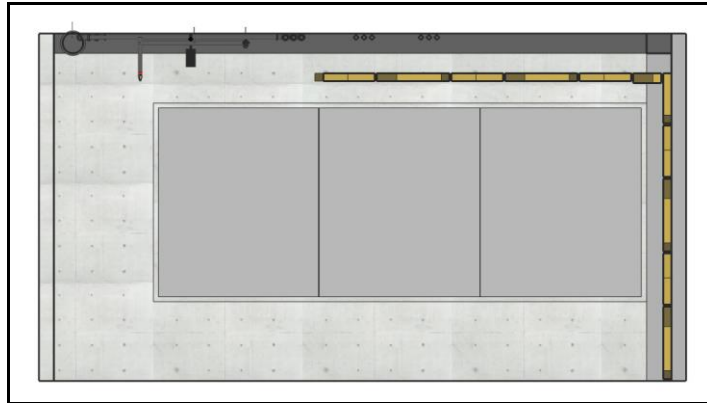
Gambar 88. Desainer tampak samping
Menghadap ke arah Timur



Gambar 89. *Office* tampak samping
Menghadap ke arah Barat



Gambar 90. *Workshop* tampak belakang
Menghadap ke arah Utara



Gambar 91. *Workshop* tampak samping
Menghadap ke arah Barat

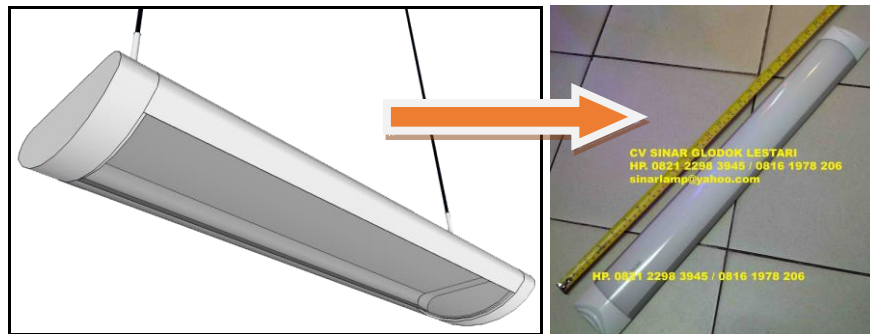


Gambar 92. *Workshop* tampak samping
Menghadap ke arah Timur

2) Pencahayaan Buatan (*Artificial Lighthing*)

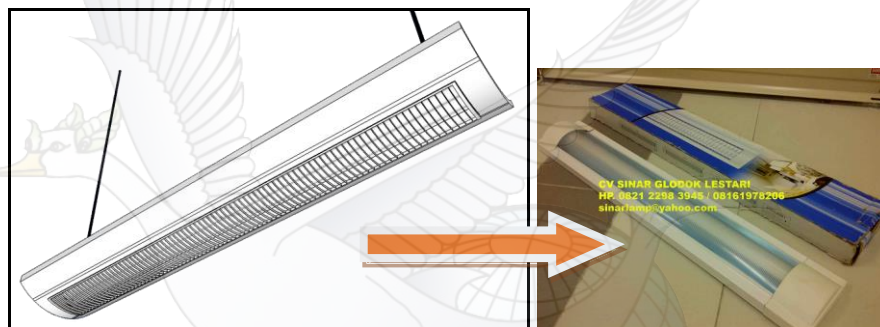
Pencahayaan buatan pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya didapat dengan menggunakan lampu pada setiap ruangnya. Berikut adalah penjelasan spesifikasi lampu dan penggunaanya pada setiap area di *Action Figure Center* :

- *Flourescent Lamp* (Lampu TL)
 - Lampu LED RM *Bracket* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.



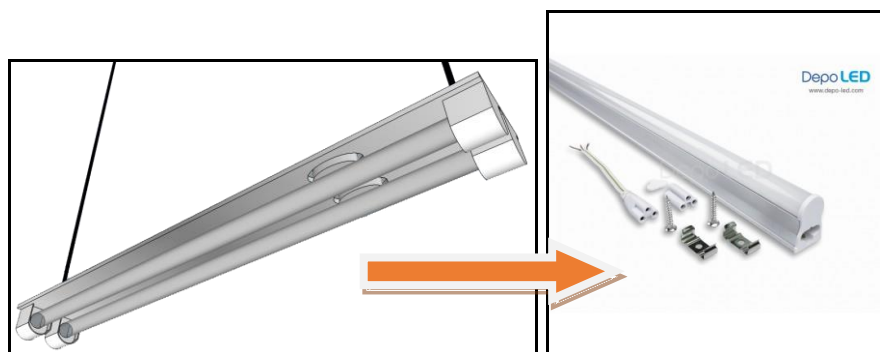
Gambar 93. Lampu TL RM Bracket
(Sumber : http://www.lighting.philips.co.id/prof/luminer-dalam-ruangan/batten#pfpath=0-CINDOOR_GR, 2016)

- Lampu LED RM Grille Outbow 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.



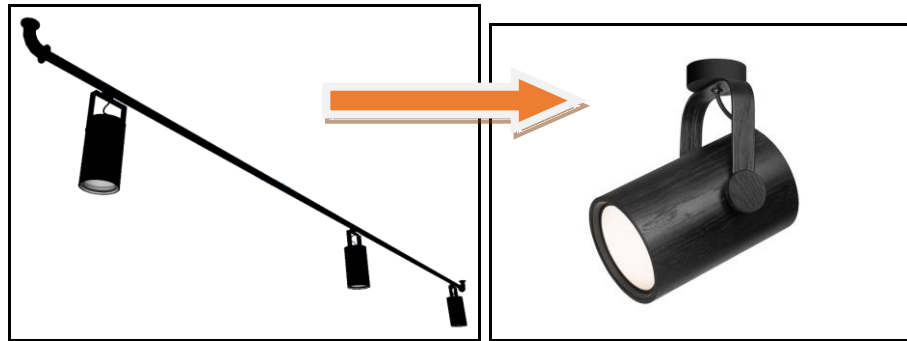
Gambar 94. Lampu TL RM Grille Outbow
(Sumber : http://www.lighting.philips.co.id/prof/luminer-dalam-ruangan/batten#pfpath=0-CINDOOR_GR, 2016)

- Lampu LED Neon 16 watt tipe (T5.P.FR220V120W) Ex. Philips.



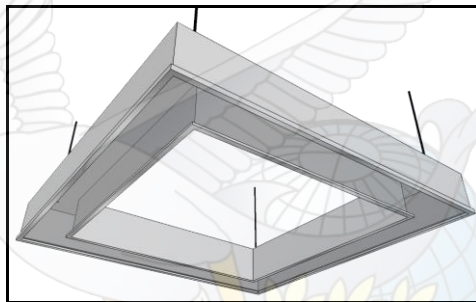
Gambar 95. Lampu TL LED Neon
(Sumber : http://www.lighting.philips.co.id/prof/luminer-dalam-ruangan/batten#pfpath=0-CINDOOR_GR, 2016)

- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.



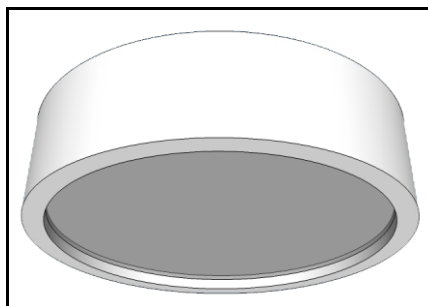
Gambar 96. Lampu *Spotlight Philips*
(Sumber : http://www.lighting.philips.co.id/prof/luminer-dalam-ruangan/downlight#pfpath=0-CINDOOR_GR, 2016)

- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.



Gambar 97. Lampu LED *Costum*

- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.



Gambar 98. Lampu LED *Costum*

- Lampu (*standing lamp*) *Retro Floor matte black with Copper DAR-OSA4954* Ex. OSAKA



Gambar 99. Lampu *Standing Lamp*
(Sumber : <http://www.darlighting.co.uk/osaka-table-lamp-complete-polished-chrome.html>, 2016)

➤ Lampu PAR (*ParLed*) RGBW 54 x 3 Watt Ex. OSAKA



Gambar 100. Lampu *PAR Stage*
(Sumber : <http://www.osakalighting.com/product/led-bulbs/par-30>, 2016)

b. Penghawaan

Pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini akan menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan ini sesuai dengan kebutuhan aktifitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Pada penghawaan buatan akan menggunakan *ceiling fan* dan *ac split* dengan kapasitas berdasarkan keluasan ruang. Selain itu untuk membantu mempercepat aliran udara dan bau maka

dipasang juga sebuah *exhaust fan* pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan.

1) *Air Conditioner (AC) Standing Floor*

LG AC Standing Floor 3 pk tipe APC308KLA0 Ex. LG.



Gambar 101. AC Standing Floor

(Sumber : <http://www.lg.com/africa/floor-standing-air-conditioners>, 2016)

2) *Air Conditioner (AC) Cassette*

AC Cassette tipe LG LTC-186ELE 1,5 pk (1900w) Ex. LG.



Gambar 102. AC Cassette

(Sumber : <http://www.lg.com/in/cassette-ac>, 2016)

3) *Air Conditioner (AC) Split Wall*

AC Split Hercules S-09LPBX-R 1 pk (590w) Ex. LG.



Gambar 103. *AC Split Wall*
(Sumber : <http://www.lg.com/id/split-air-conditioning/lg-E09NXA>, 2016)

c. Akustik

Berikut penjelasan spesifikasi *speaker* yang digunakan di area *Hall* pada Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya.

1) *Speaker, Hanging Speaker* Ex. JBL



Gambar 104. *Hanging Speaker*
(Sumber : <http://www.jblpro.com/www/products/Installed-sound/#>, 2016)

2) *Speaker, Studio Speaker* Ex. JBL

JRX-112M 12P2 Vias 250 W Ex. JBL.



Gambar 105. *Studio Speaker*
(Sumber : <http://www.jblpro.com/www/products/Installed-sound/#>, 2016)

3) *Speaker, Studio Speaker Ex. JBL*

SRX725 Dual 15" 2-way bass-reflex speaker cabinet system, Ex. JBL.

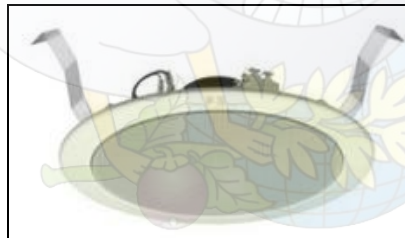


Gambar 106. *Studio Speaker*

(Sumber : <http://www.jblpro.com/www/products/Installed-sound/#>, 2016)

4) *Speaker, Ceiling Speaker Ex. TOA*

Ceiling Mount Speaker ZS-2869, Daya 6 Watt, konstruksi terbuat dari logam. Ex. TOA.







Gambar 107. *Ceiling Speaker*

(Sumber : <http://www.jblpro.com/www/products/Installed-sound/#>, 2016)

17. Sistem Keamanan

Berikut adalah tabel yang menjelaskan spesifikasi sistem keamanan yang digunakan pada setiap area Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya.

Nama	Spesifikasi	Gambar	Penjelasan
------	-------------	--------	------------

<i>Smoke Detector</i>	<i>Full Addressable System</i> Ex. GM Proteksindo		Untuk mendeteksi adanya bahaya asap dan panas.
<i>CCTV</i>	DZ-611 Ex. GM Proteksindo		Untuk memantau kondisi ruang - ruang secara berkala, sekaligus alat rekam kondisi ruang sehari - hari.
<i>Springler</i>	<i>Pendant Type</i> Ex. GM Proteksindo		Untuk menyiramkan bahan pemadam api, diatur pada jarak - jarak tertentu.
<i>Fire Extinguisher</i>	<i>Handy Type</i> Ex. GM Proteksindo		Untuk memadamkan api pada satu lokasi tertentu, yang dilakukan dengan bantuan manusia.

(Tabel 51. Analisis sistem keamanan Interior Action Figure Center)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

A. Pengertian Judul

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya merupakan sebuah perencanaan tempat komersil yang memfasilitasi kegiatan penjualan dibidang produk *action figure*. Perencanaan ini dibuat dengan upaya memberikan wadah bagi komunitas yang sudah berkembang pesat maupun pencinta *action figure* itu sendiri. *Action Figure Center* ini terdapat beberapa fasilitas yaitu *Desainer, Office, Workshop, Studio, Hall, Lobby* dan *Store*.

Action Figure Center ini mengusung tema *Heroes of Surabaya* yang mempunyai makna untuk mengenang jasa para pahlawan Surabaya terutama pada tokoh Bung Tomo. Beberapa aspek diambil dari karakter Bung Tomo yang dimplementasikan kedalam desain perencanaan. Tema ini diaplikasikan dengan menggunakan gaya kontemporer yang berarti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir.

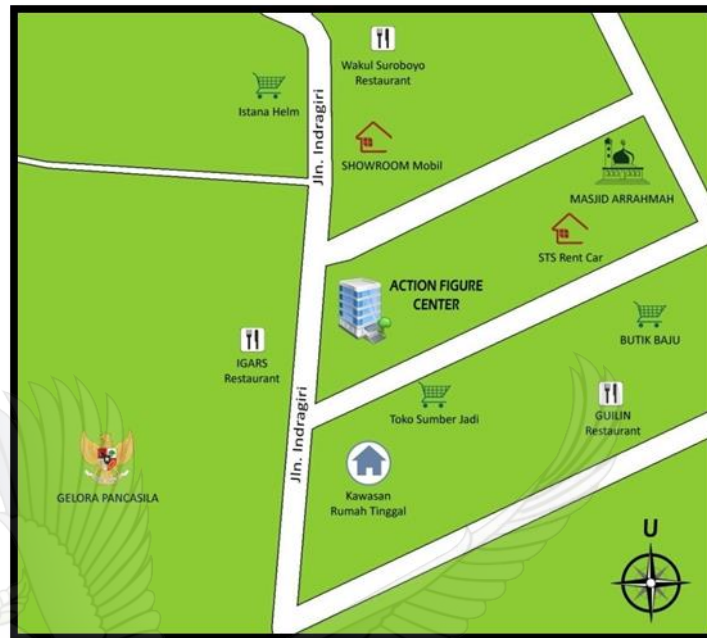
Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menampilkan sebuah ide perencanaan baru dan unik untuk menghasilkan karya yang lebih

inovatif dan kreatif guna untuk memberikan tampilan berbeda dari karya-karya sebelumnya yaitu dengan mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior dikemas dalam tema *Heroes of Surabaya* yang divisualkan dengan menggunakan gaya kontemporer.



Gambar 108. Bentuk bahan *ABS Plastic*
(Sumber : https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei==abs+plastic, 2016)

B. Denah Lokasi

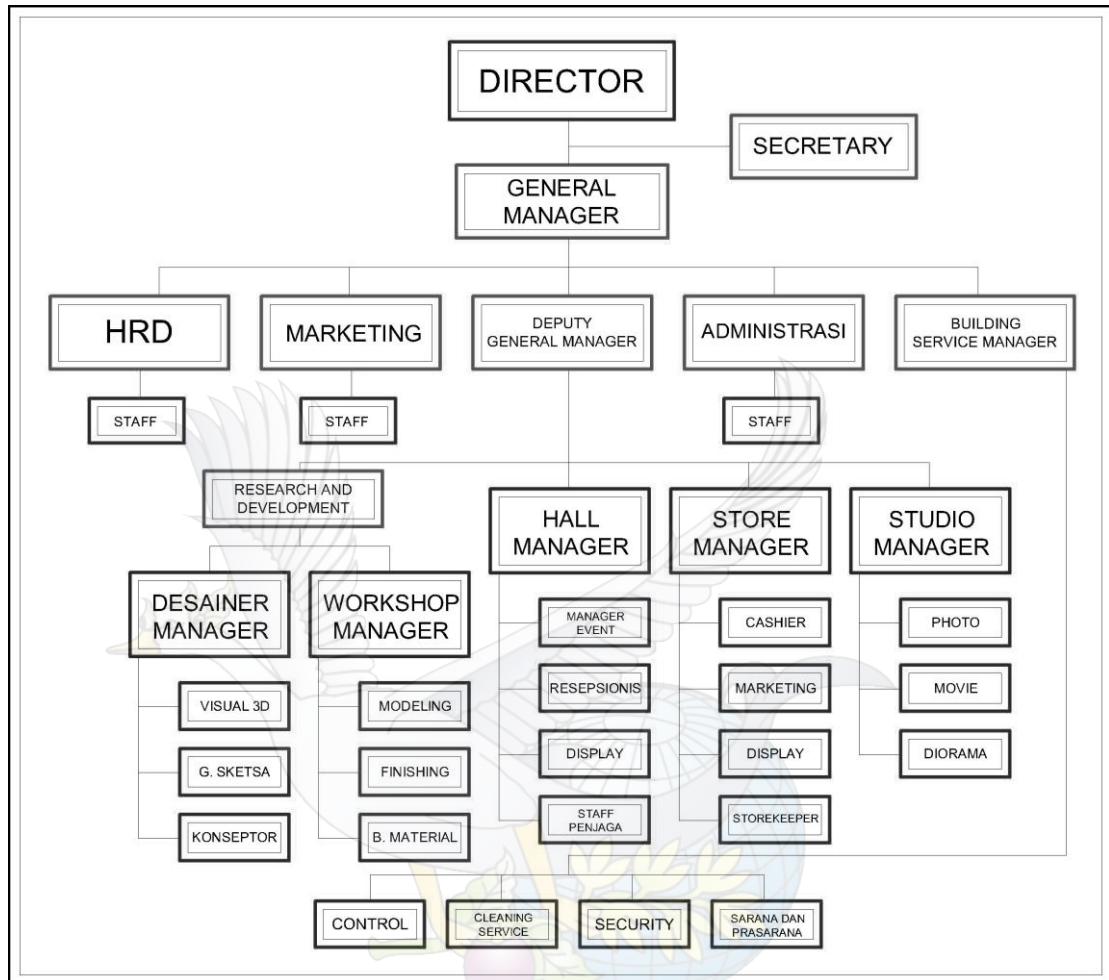


Gambar 109. *Site Plan Action Figure Center* di Surabaya
(Sumber : google maps, 2016)

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya ini akan dilaksanakan di lokasi yang sangat strategis yaitu pada daerah Jl. Indragiri Nomer 5 Darmo, Wonokromo Surabaya. Penjelasan pemilihan lokasi :

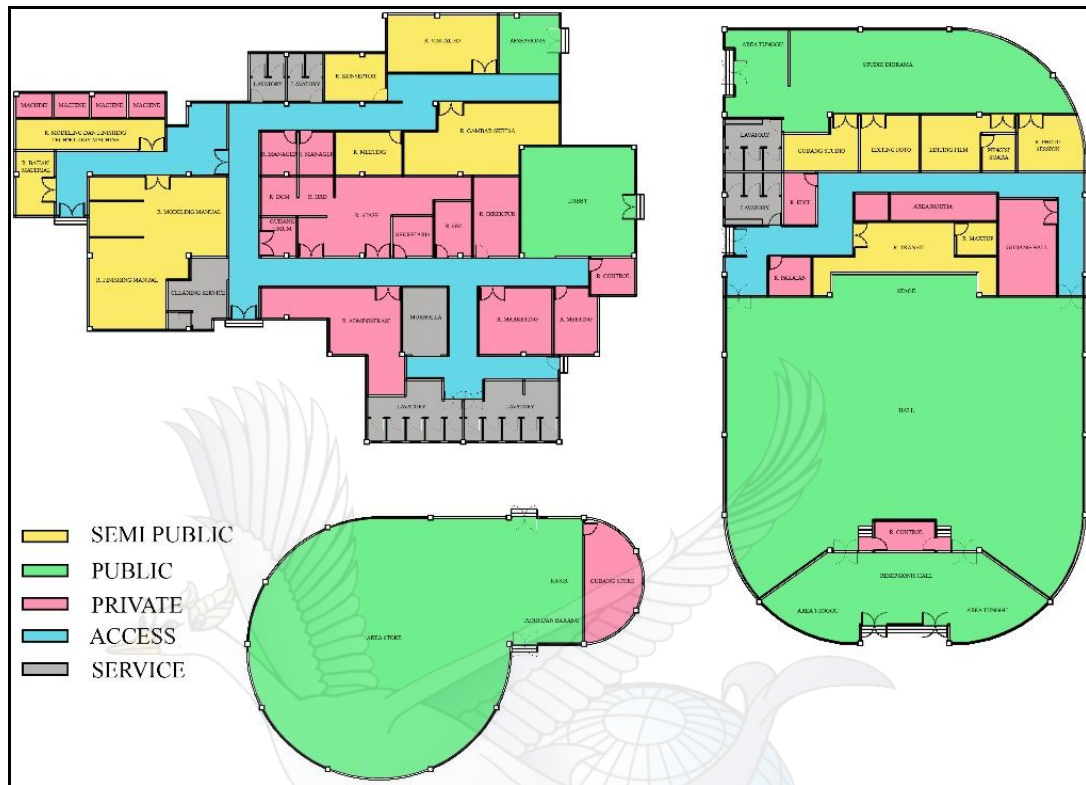
1. Lokasi tersebut mempunyai luas lahan, fasilitas dan sarana sebagai penunjang keberadaan kota Surabaya dan mudah dijangkau dari arah manapun sehingga berpotensi untuk didatangi para pengunjung.
2. Lokasi yang terletak secara strategis tepat berada pada pusat tengah kota Surabaya yang dikelilingi beberapa tempat komersial yang terkenal memungkinkan menjadi salah satu tempat yang memiliki nilai cukup tinggi sebagai tempat produk *Action Figure Center*.

C. Struktur Organisasi




Skema 19. Struktur Organisasi Action Figure Center

D. Zoning Grouping



Gambar 110. Zoning Grouping

Zona	Nama Area
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: yellow; margin-right: 5px;"></div> <div><i>Semi Public</i></div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transit, Makeup, Gudang Studio, Editing Foto, Editing Film, <i>Photo Session</i>, Pengisi Suara, Gambar Sketsa, Visual 3D, Konseptor, <i>Meeting</i>, Bahan Material, <i>Modeling Manual</i>, <i>Finishing Manual</i>, Kontrol Mesin <i>Modeling</i> dan <i>Finishing</i>.
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: green; margin-right: 5px;"></div> <div><i>Public</i></div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Area <i>Store</i>, Kasir, Penitipan Barang, Resepsionis, <i>Lobby</i>, <i>Hall</i>, Area Tunggu, Area Studio.
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: pink; margin-right: 5px;"></div> <div><i>Private</i></div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gudang Barang, R. Kontrol, Gudang <i>Hall</i>, Area Panitia, R. Pakaian, <i>Editing File</i>, <i>Meeting</i>, R. Pengelola dan <i>Staff Office</i>, <i>Modeling Mesin</i>, <i>Finishing</i>

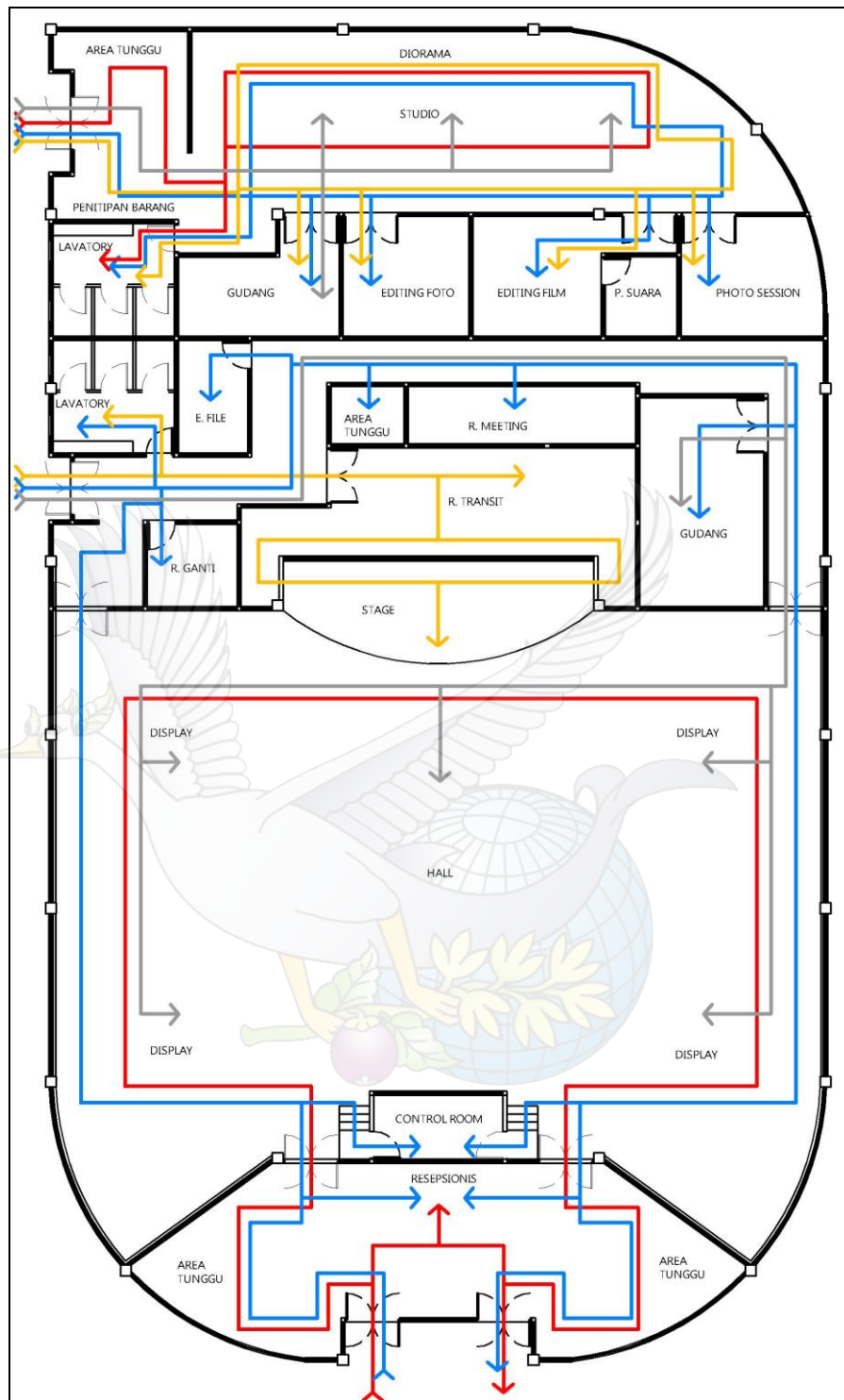
 <i>Service</i>	Mesin. ➤ <i>Lavatory, Musholla, Cleaning Service.</i>
--	--

(Tabel 52. Klasifikasi *Zoning Grouping*)

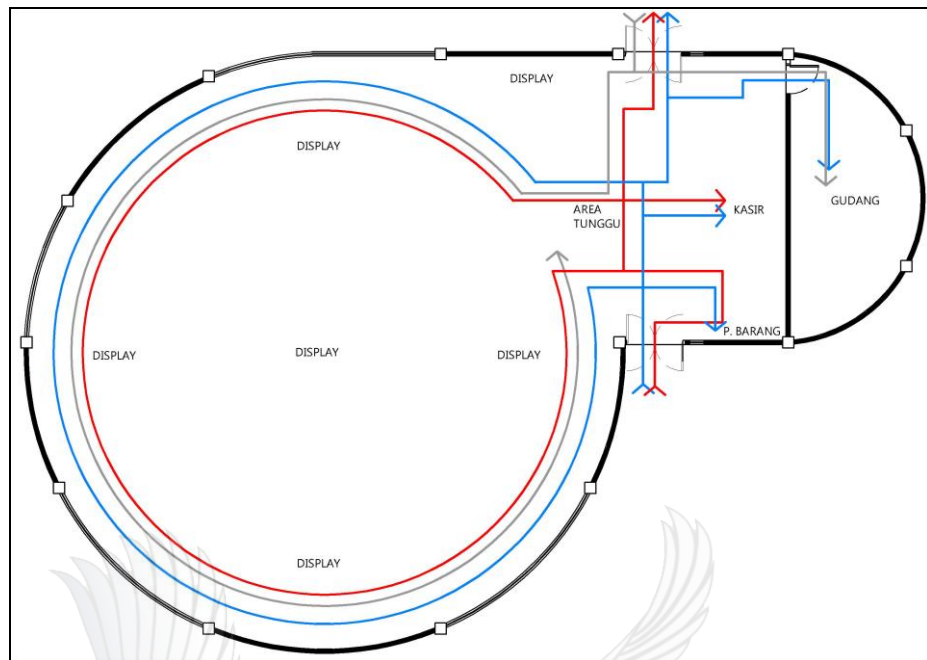
E. Sirkulasi

Warna	Keterangan
	Sirkulasi Pengunjung
	Sirkulasi Tamu
	Sirkulasi Pengelola
	Sirkulasi Barang

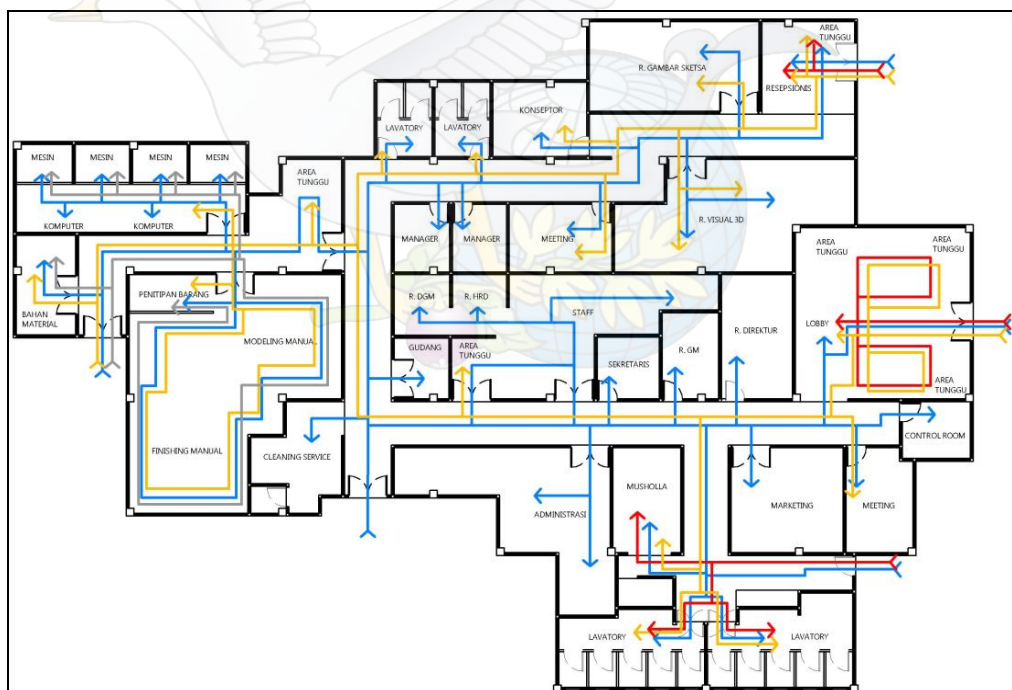
Tabel 53. Pengelompokan Warna Sirkulasi



Gambar 111. Pola Sirkulasi Gedung A Area *Hall* dan Studio

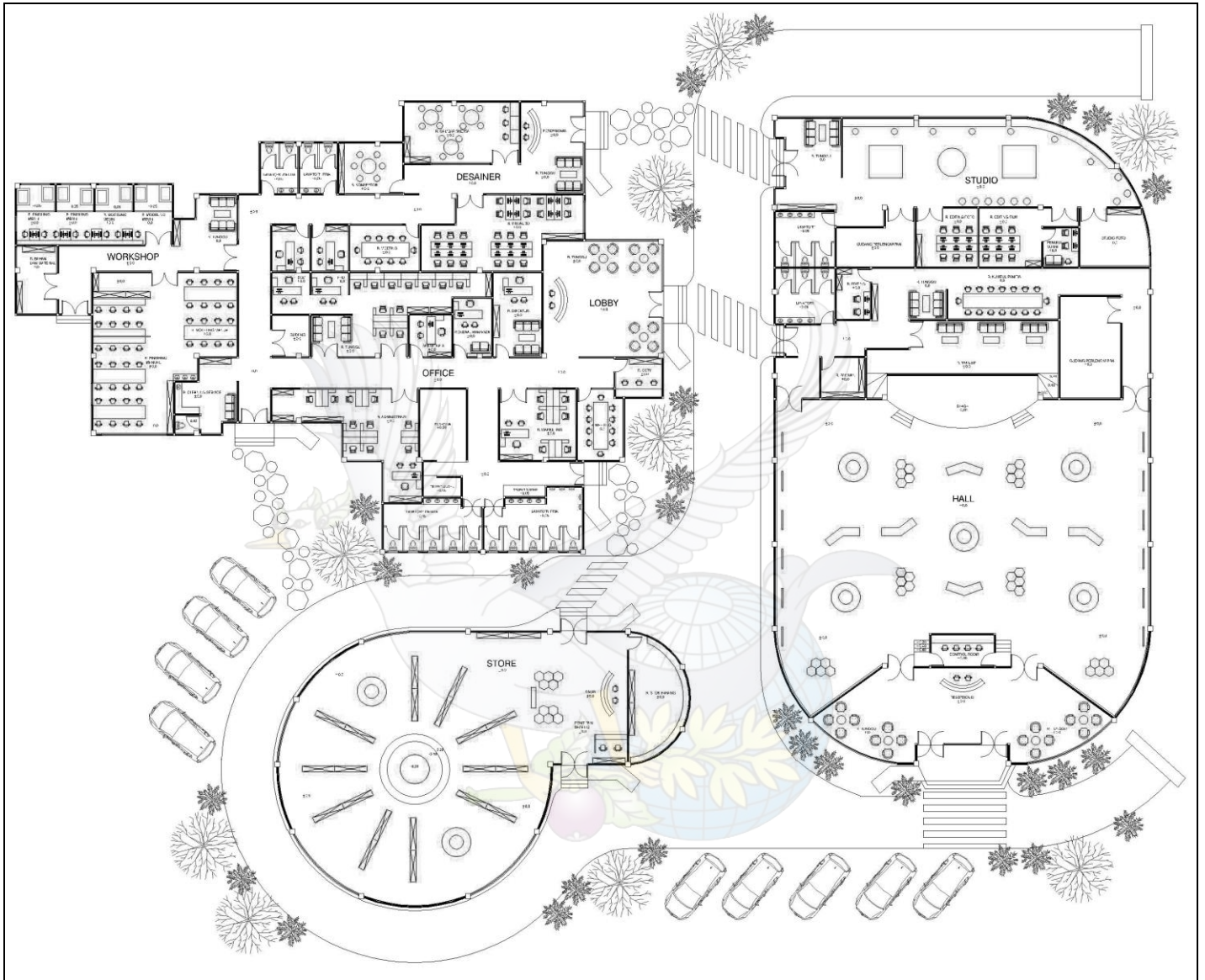


Gambar 112. Pola Sirkulasi Gedung B Area Store



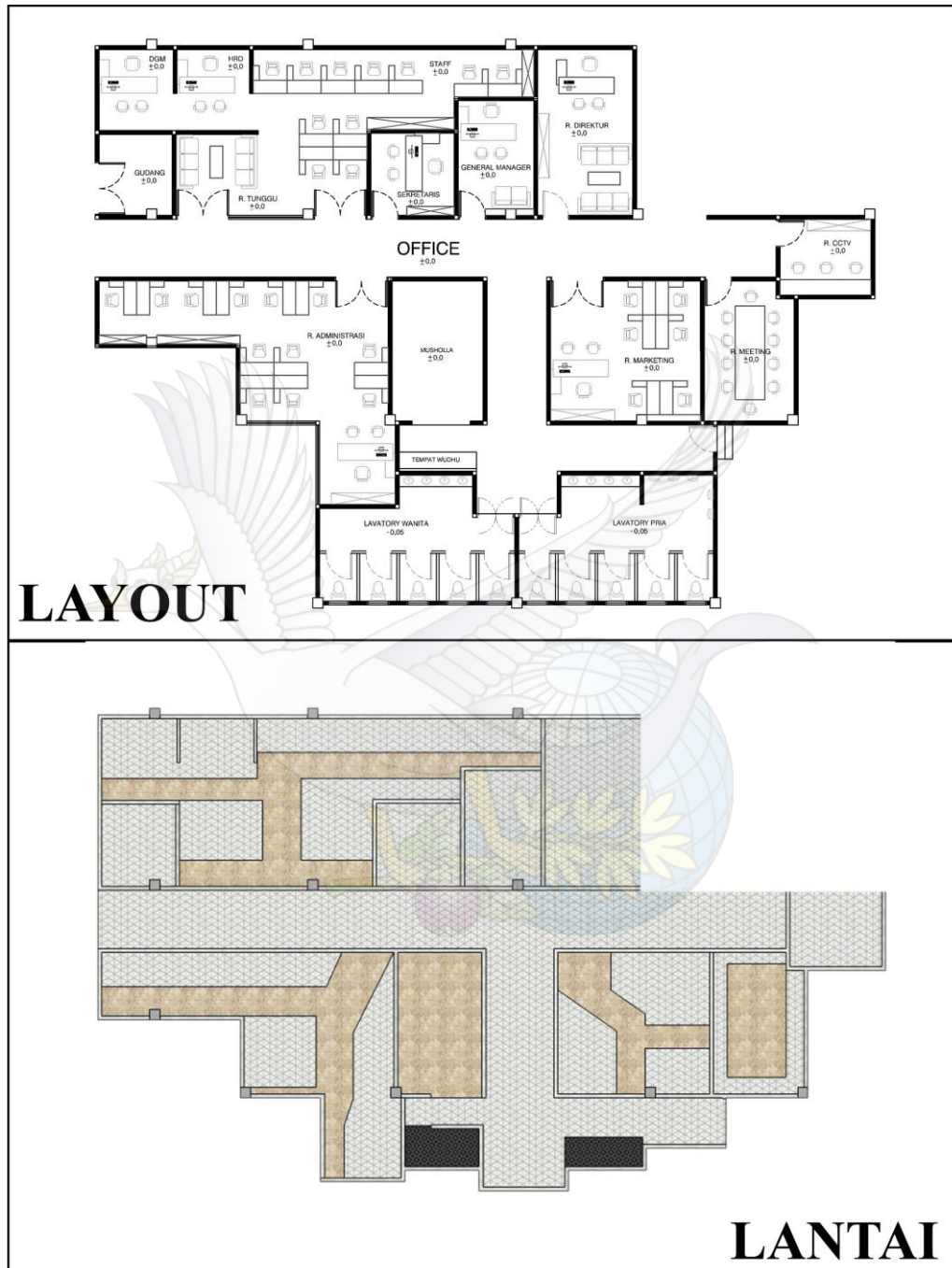
Gambar 113. Pola Sirkulasi Gedung C Area Lobby, Office, Workshop, dan Designer

F. *Layout Keseluruhan*



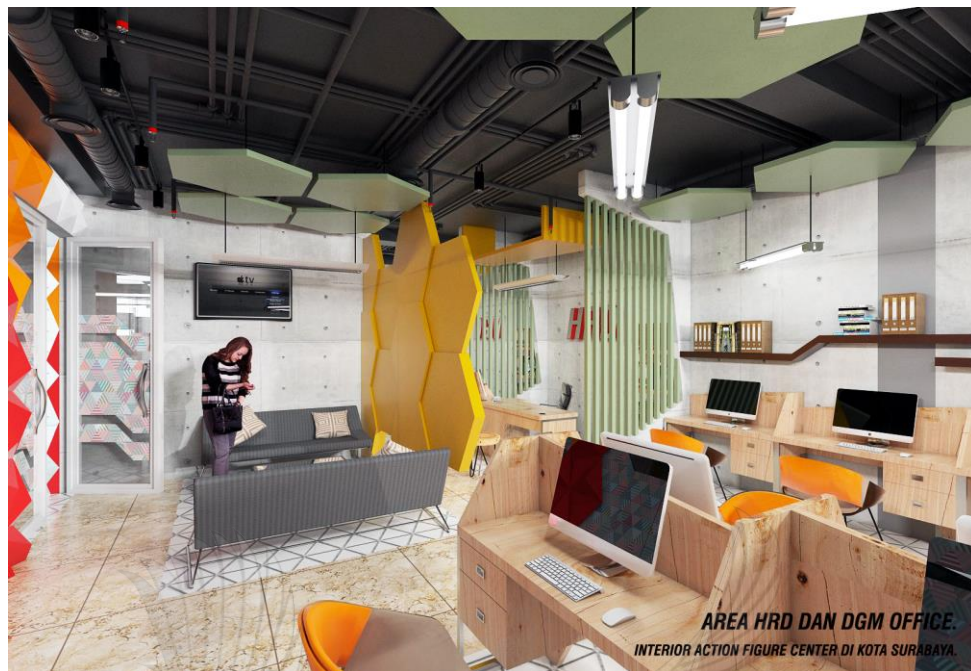
Gambar 114. *Layout Interior Action Figure Center*

G. Hasil dan Penerapan *Area Office*

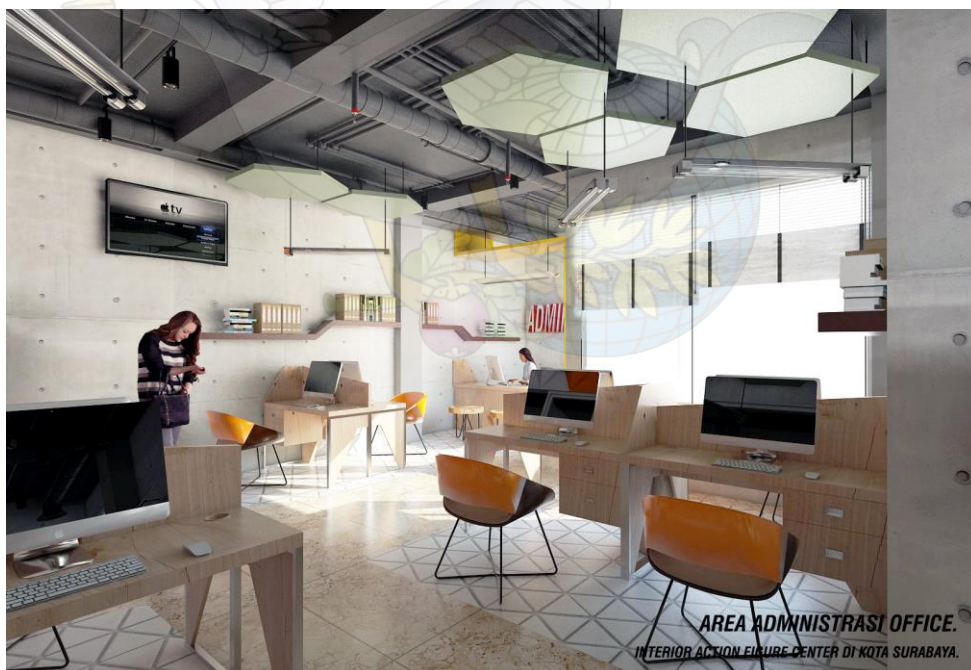




Gambar 115. Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Office
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 116. Hasil desain Area *Office*



Gambar 117. Hasil desain Area *Office*

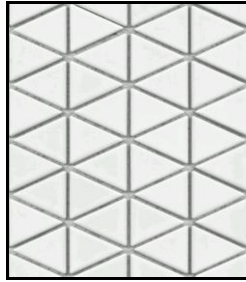
1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Green Tosca* dan *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian *office* sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- Lampu LED Neon 16 watt tipe (T5.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- Lampu LED RM *Bracket* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di *finishing* khusus dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour*. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.

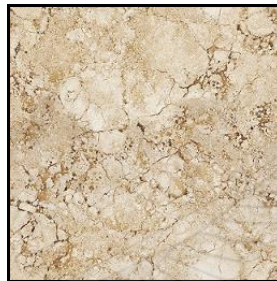
3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan dengan menggunakan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour KW-A* 60 x 60 cm Ex. Platinum



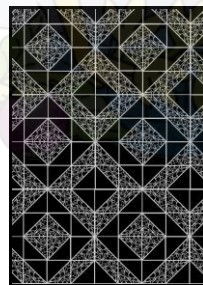
Gambar 118. Material Keramik *Tile*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



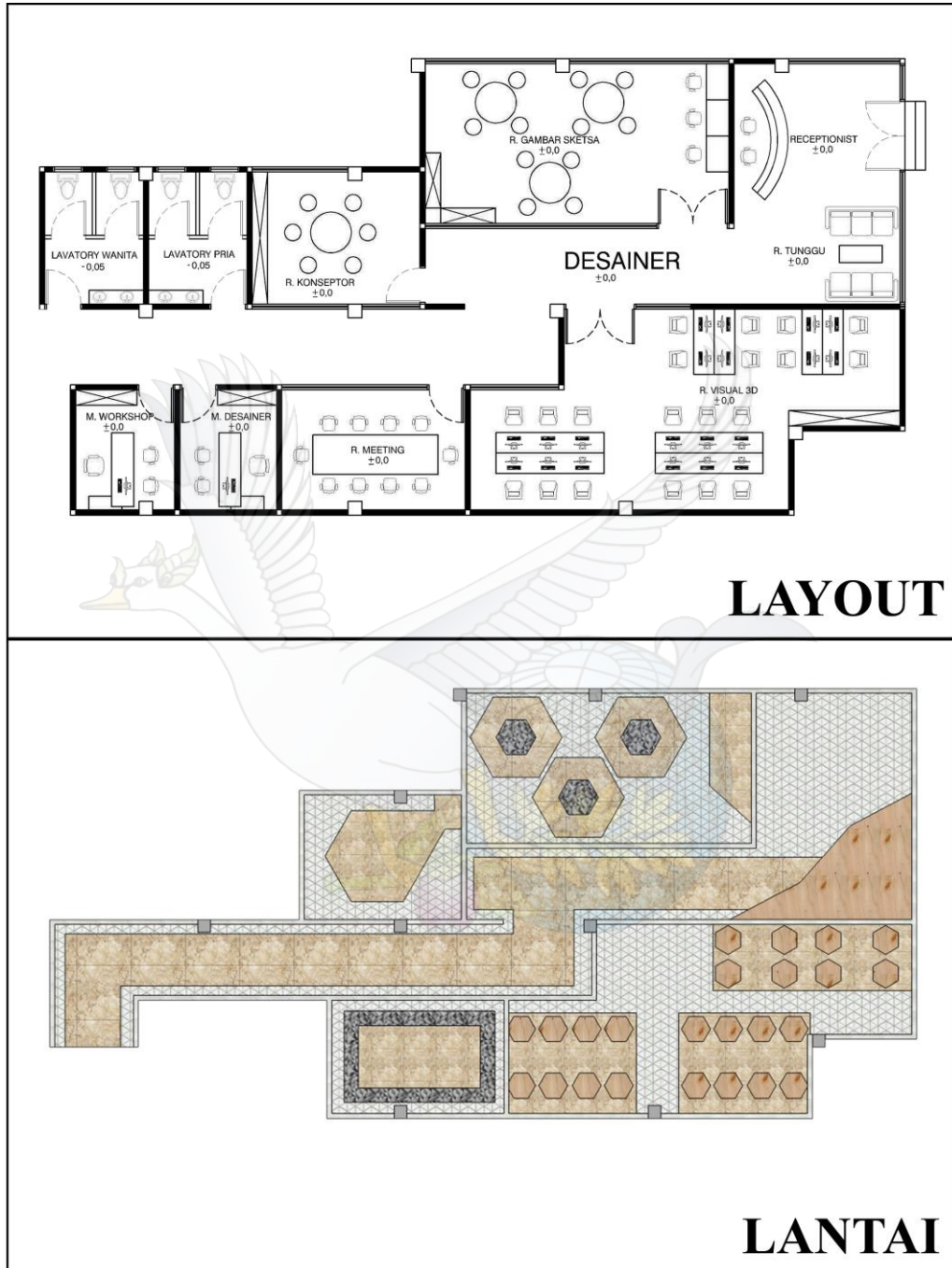
Gambar 119. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Tile texture Galaxy black colour* 30 x 30 cm Ex. Platinum



Gambar 120. Material Keramik *Tile texture*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

H. Hasil dan Penerapan *Area Designer*





Gambar 121. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Desainer Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya*



Gambar 122. Hasil desain Area *Desainer*



Gambar 123. Hasil desain Area *Desainer*

1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian desainer sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- Lampu LED Neon 16 watt tipe (T5.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- Lampu LED RM *Bracket* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.
- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di finishing khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour*. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.

3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan sesuai dengan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

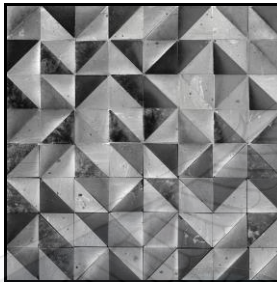
- Keramik *Tile White colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



Gambar 124. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik Tile Motif *Black colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum



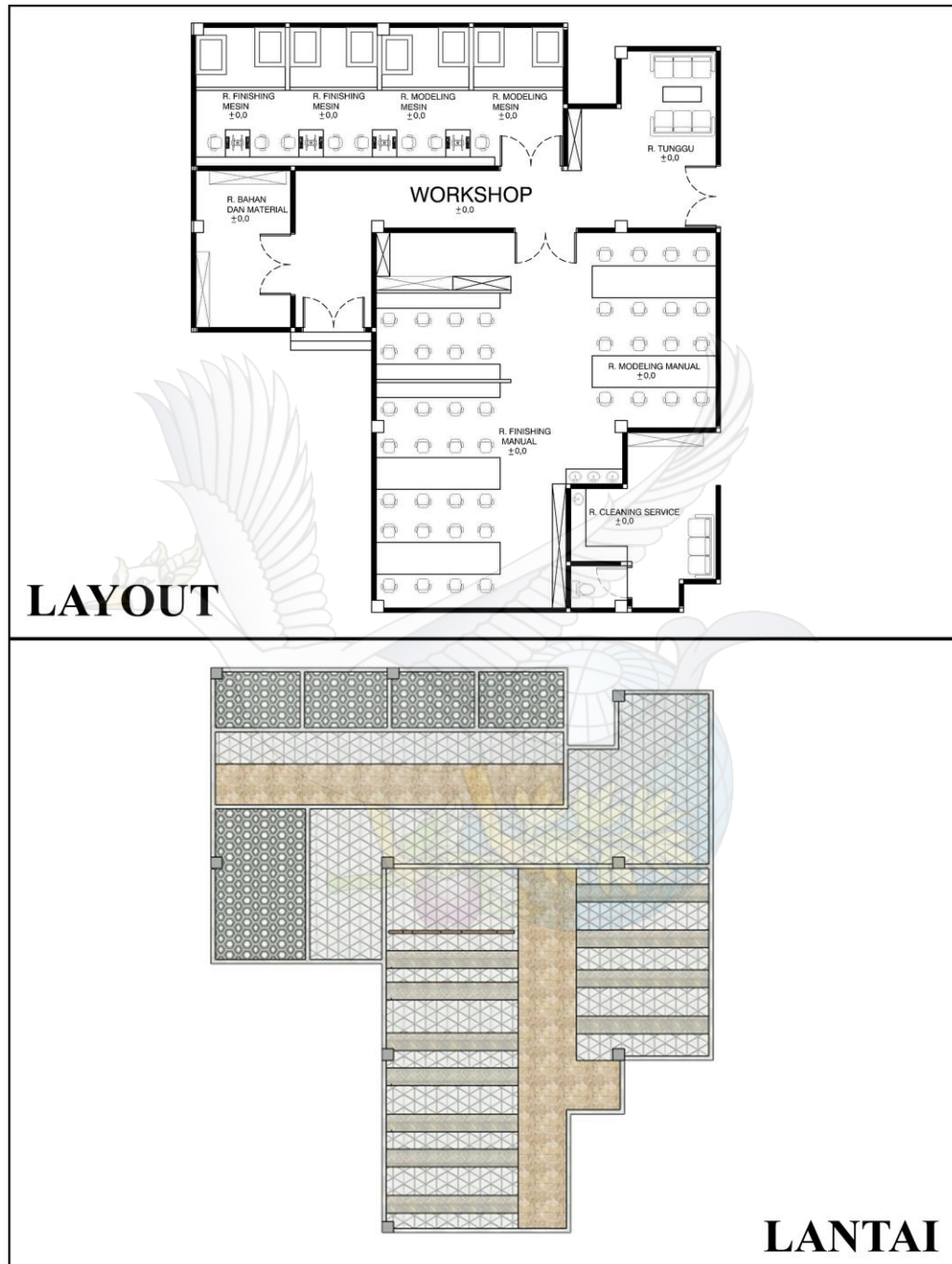
Gambar 125. Material Keramik Tile motif *Black*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

- Parquet Engineered Jati Random SWF Ex. Muziparquet



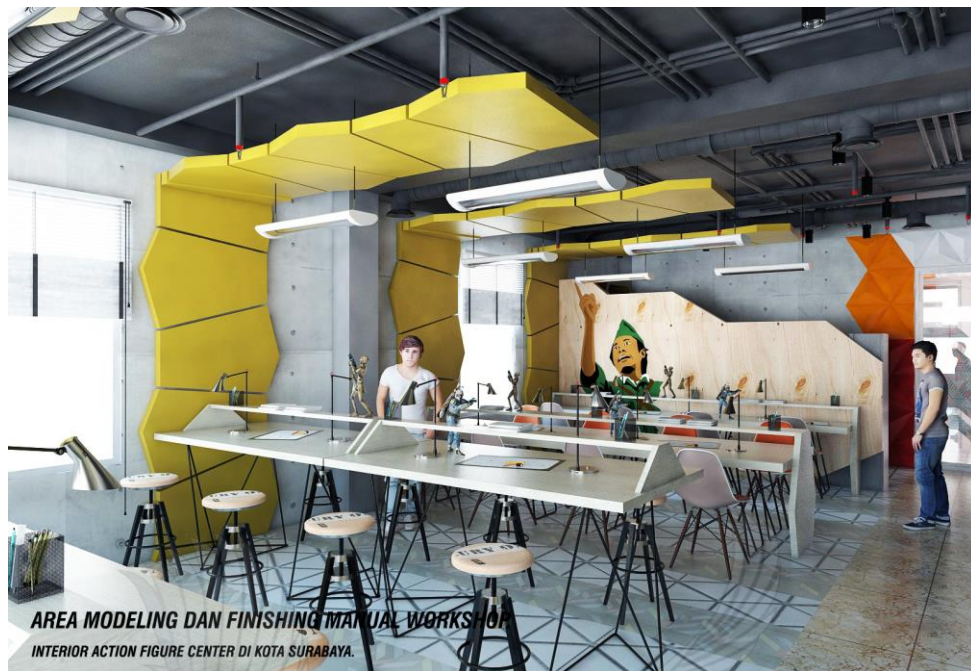
Gambar 126. Material Parquet
(Sumber : <http://www.tekaparquet.com/woodspecies>, 2016)

I. Hasil dan Penerapan *Area Workshop*





Gambar 127. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Workshop*
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 128. Hasil desain Area *Workshop*



Gambar 129. Hasil desain Area *Workshop*

1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian *Workshop* sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- Lampu LED Neon 16 watt tipe (T5.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- Lampu LED RM *Bracket* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.
- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di finishing khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour*. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.

3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan sesuai dengan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



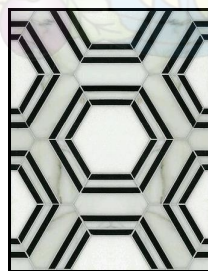
Gambar 130. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Tile Grey colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum



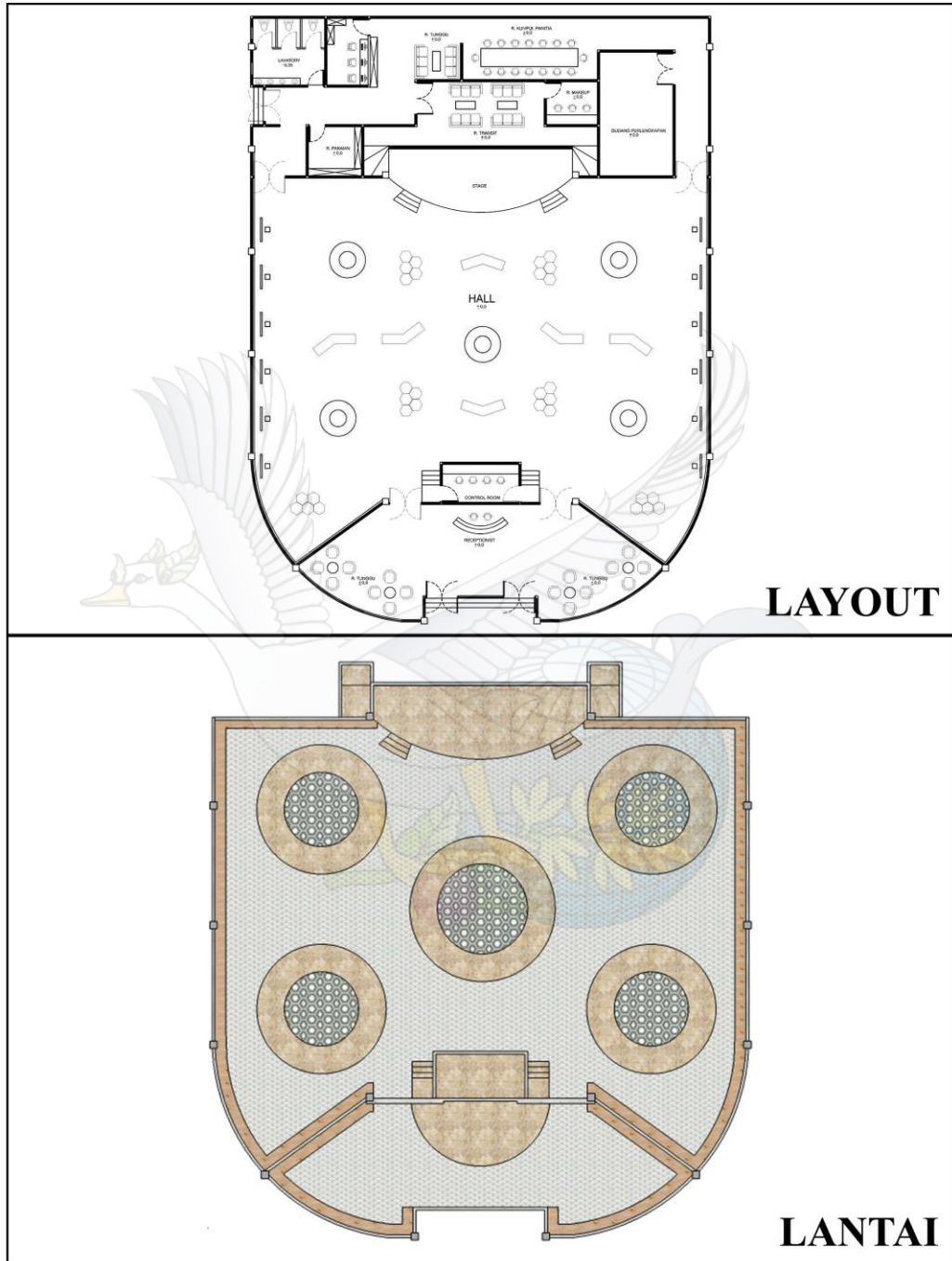
Gambar 131. Material Keramik *Tile Grey*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

- Keramik *Texture Motif black and white colour* 60 x 60 cm Ex. Platinum



Gambar 132. Material Keramik *Texture*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

J. Hasil dan Penerapan *Area Hall*





Gambar 133. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Hall*
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 134. Hasil desain Area *Hall*



Gambar 135. Hasil desain Area *Hall*

1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian *Hall* sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- Lampu LED RM *Grille Outbow* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.
- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.
- Lampu PAR (*ParLed*) RGBW 54 x 3 Watt Ex. OSAKA

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di finishing khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour* diaplikasikan sesuai konsep perencanaan. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic*.

3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan sesuai beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



Gambar 136. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Texture Motif black and white colour* 60 x 60 cm Ex.

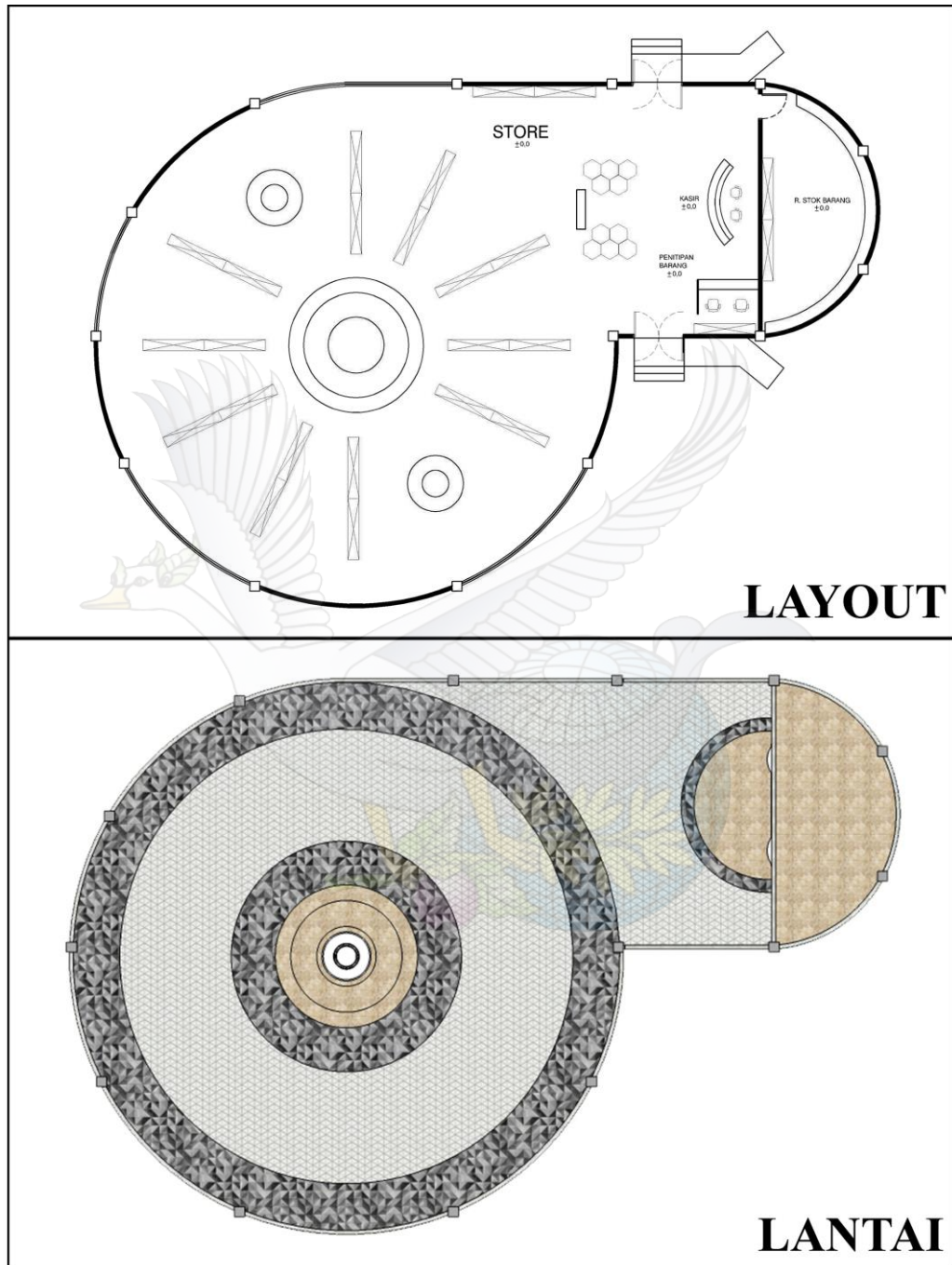
Platinum

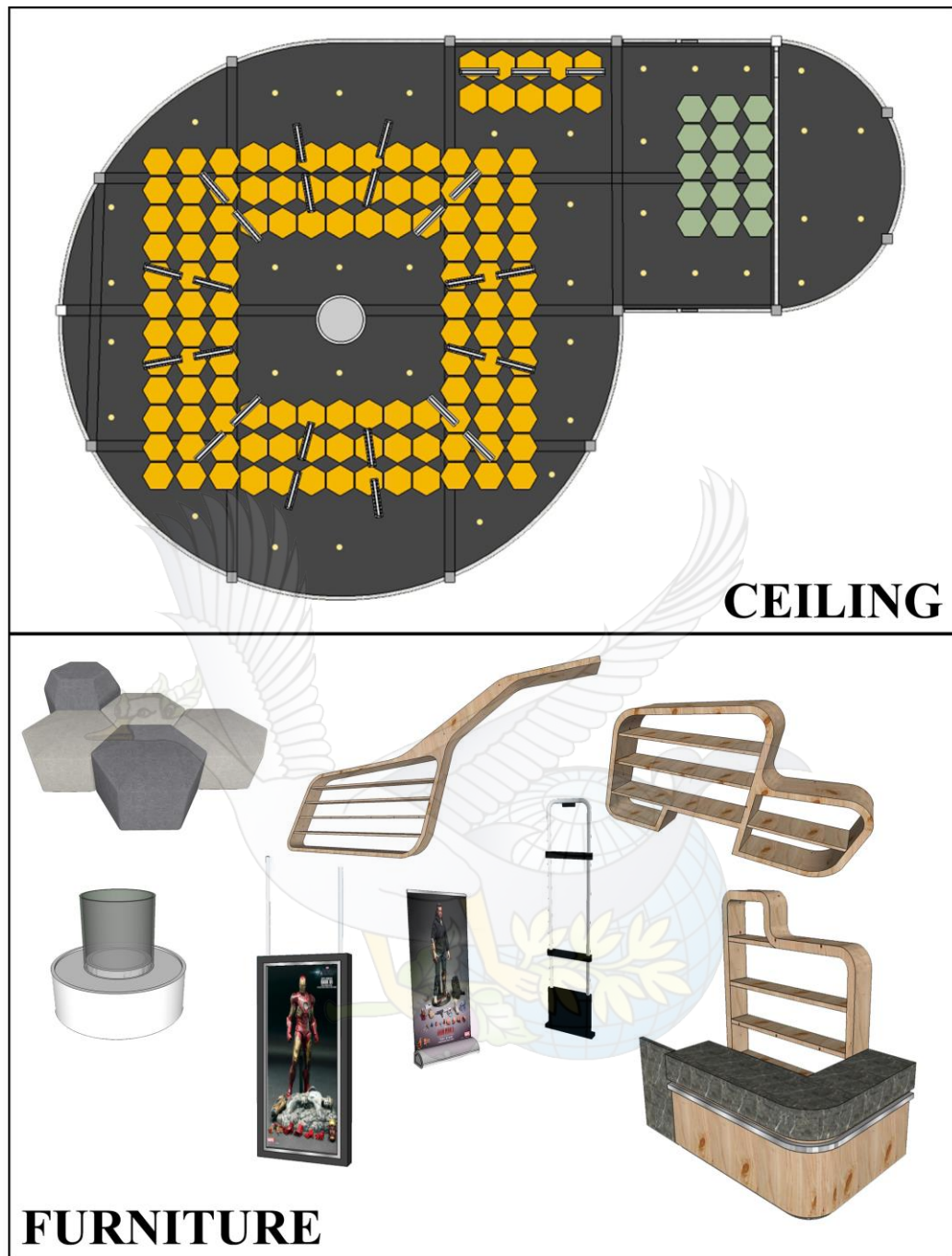


Gambar 137. Material Keramik *Texture*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

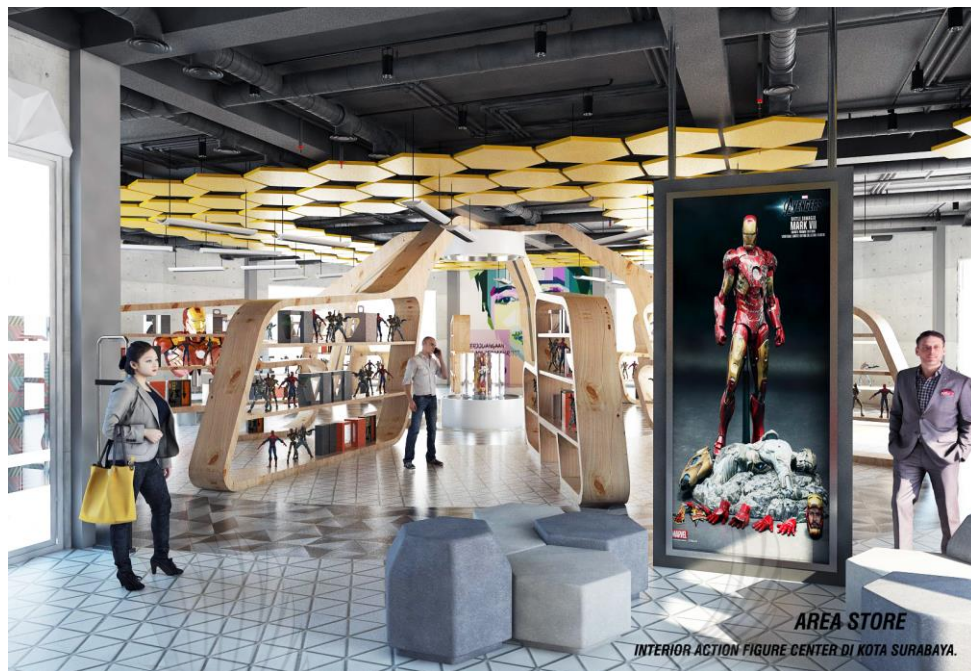
- *Parquet Engineered* Jati Random SWF Ex. Muziparquet

K. Hasil dan Penerapan *Area Store*





Gambar 138. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Store*
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 139. Hasil desain Area Store



Gambar 140. Hasil desain Area Store

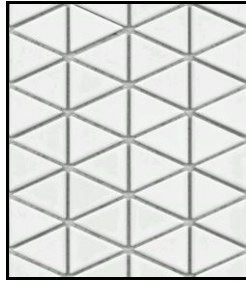
1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Green Tosca* dan *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian *Store* sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- Lampu LED RM *Grille Outbow* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.
- Lampu LED (*Costum*) 40 watt Ex. Philips.

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di finishing khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour*. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.

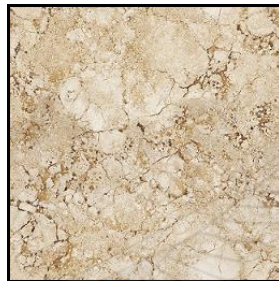
3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan sesuai dengan menggunakan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour KW-A* 60 x 60 cm Ex. Platinum



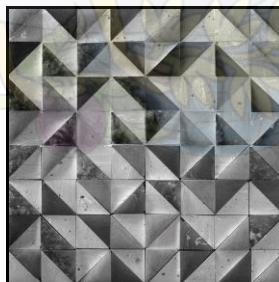
Gambar 141. Material Keramik *Tile*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



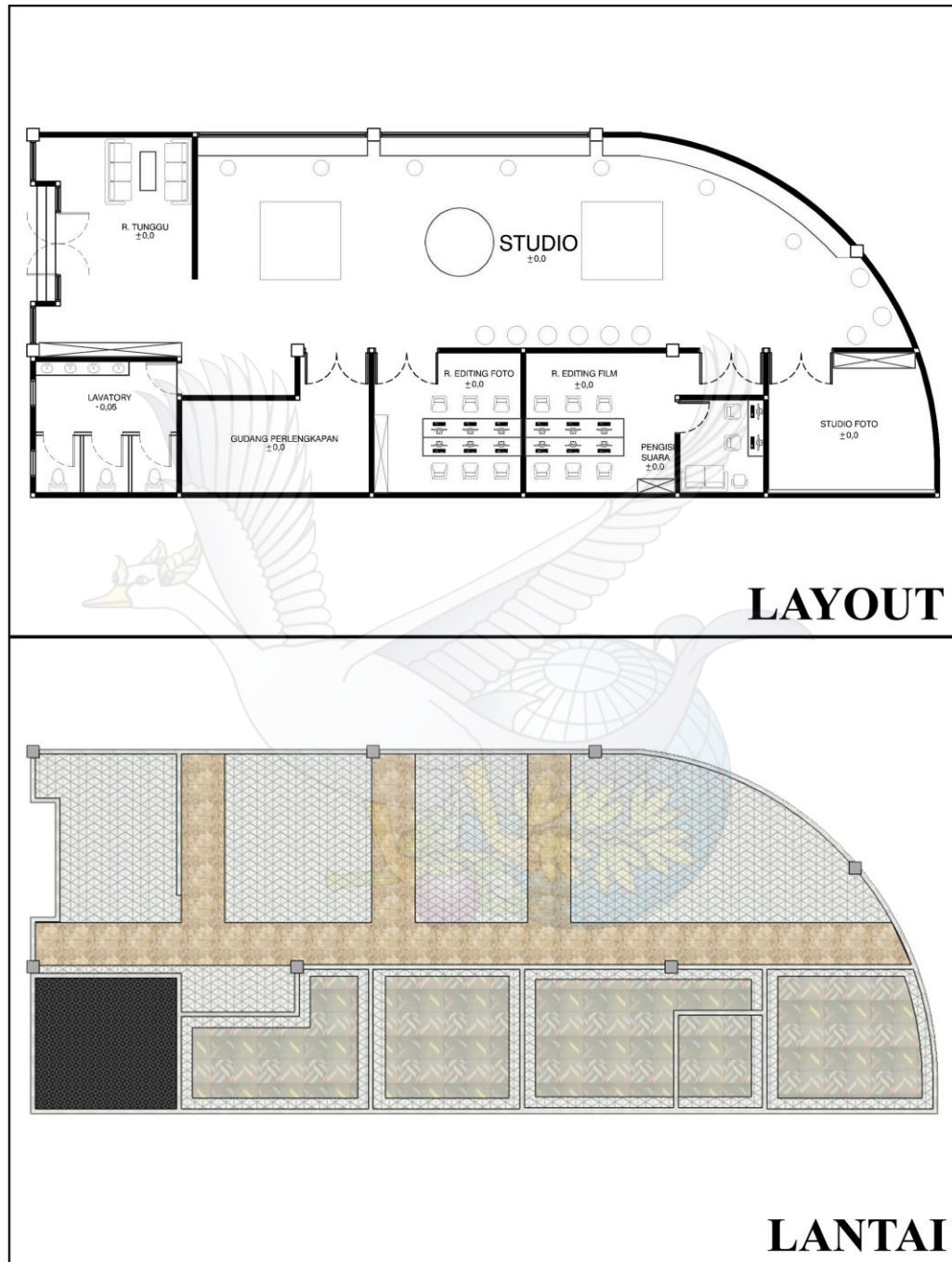
Gambar 142. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Tile* Motif *Black colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum



Gambar 143. Material Keramik *Tile* motif *Black*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

L. Hasil dan Penerapan *Area Studio*

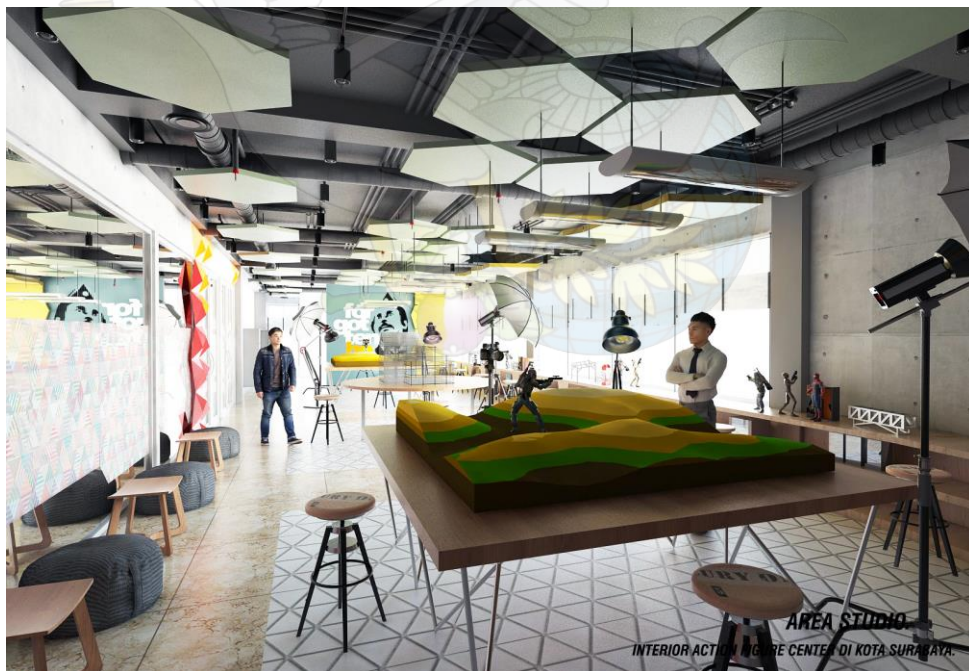




Gambar 144. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Studio*
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 145. Hasil desain Area Studio



Gambar 146. Hasil desain Area Studio

1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Green Tosca* dan *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian Studio sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :
 - Lampu LED RM *Bracket* 18 watt tipe (T8.P.FR220V120W) Ex. Philips.
 - Lampu LED Neon 16 watt tipe (T5.P.FR220V120W) Ex. Philips.
 - *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.
 - Lampu (*standing lamp*) *Retro Floor matte black with Copper DAR-OSA4954* Ex. OSAKA
2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di finishing khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour* diaplikasikan sesuai konsep perencanaan. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.
3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak

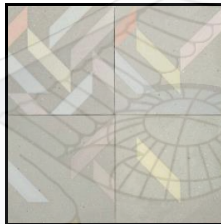
elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum
- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



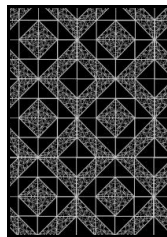
Gambar 147. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Tile Grey colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum



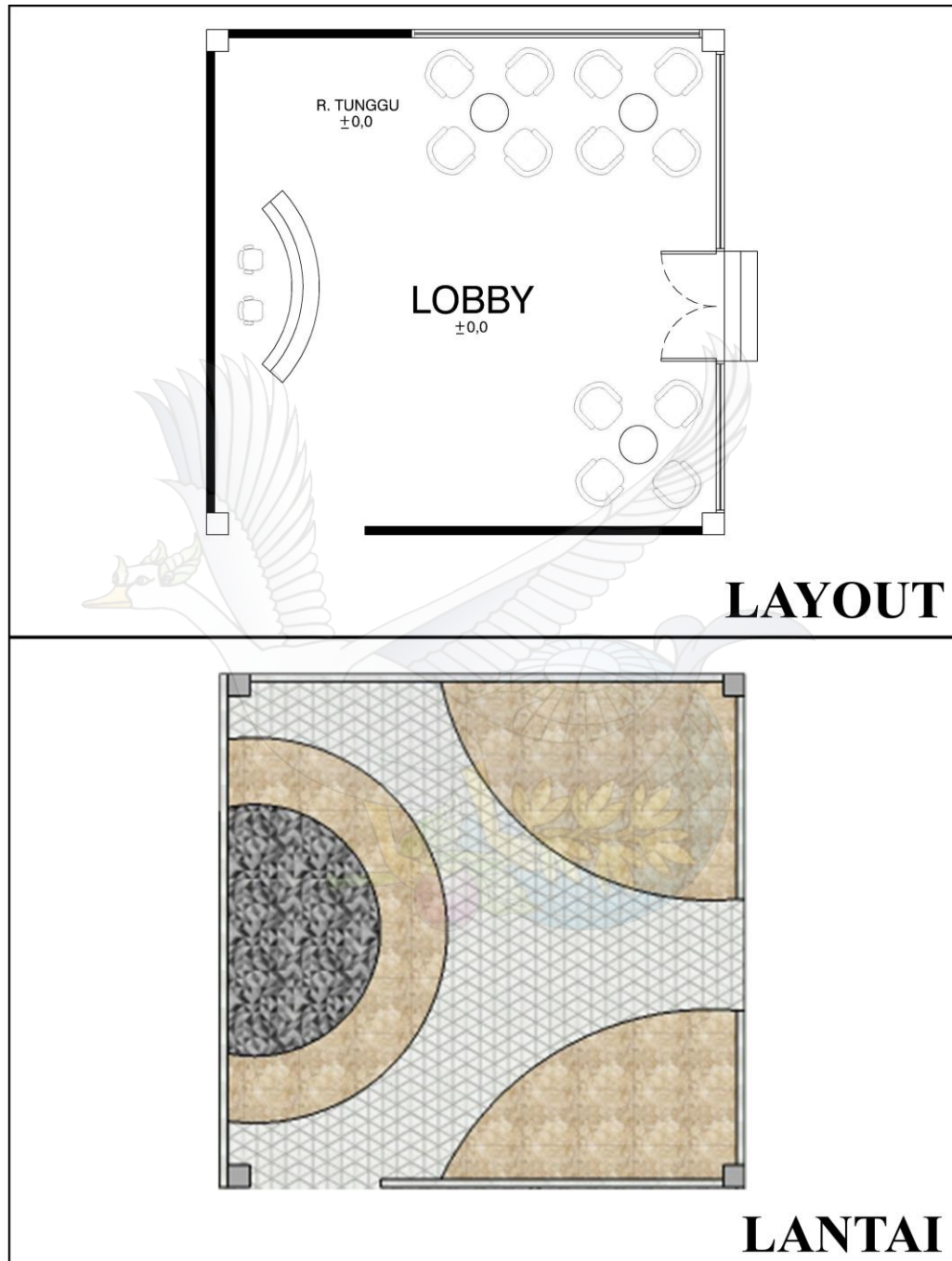
Gambar 148. Material Keramik *Tile Grey*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

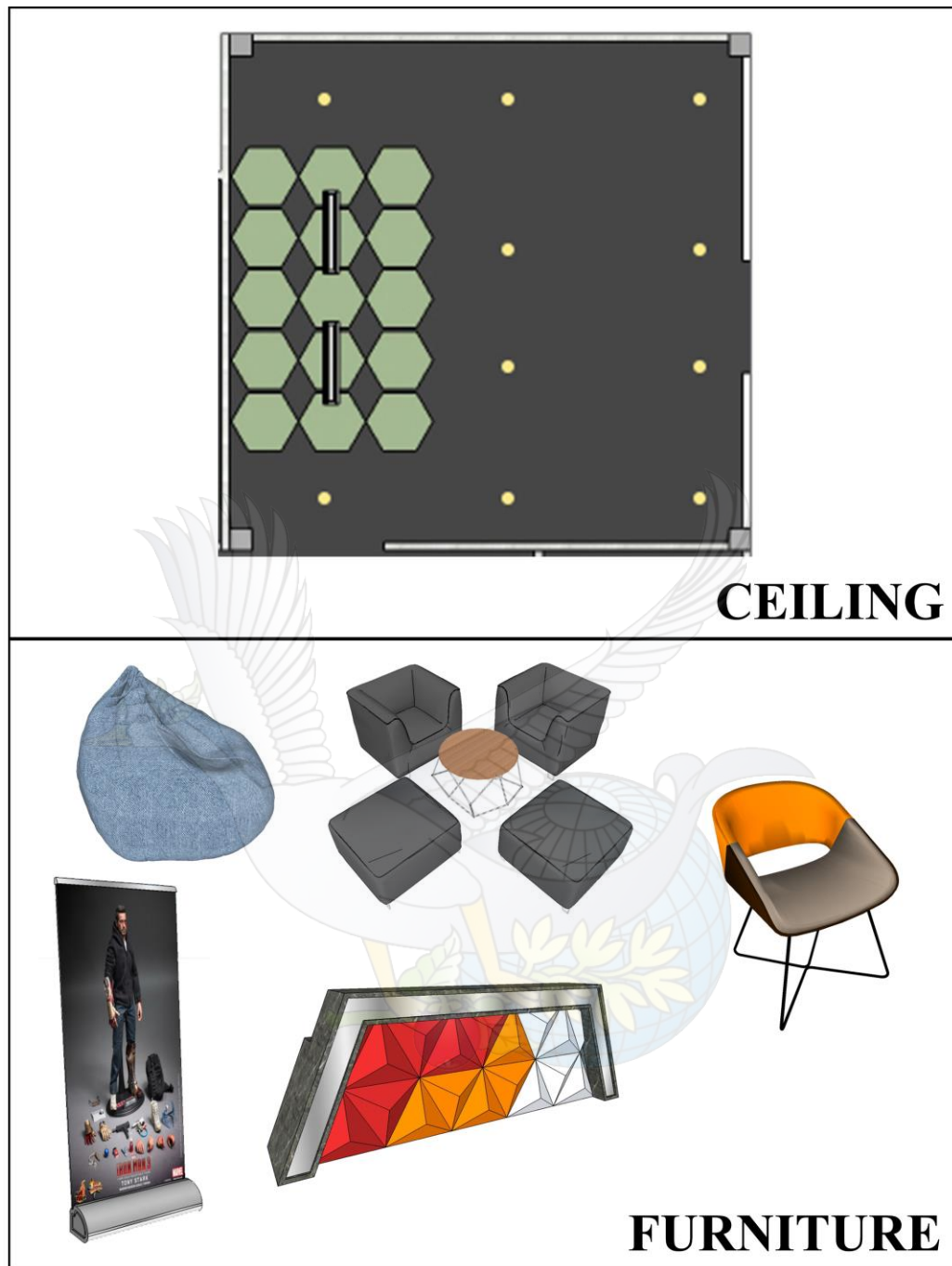
- Keramik *Tile texture Galaxy black colour* 30 x 30 cm Ex. Platinum



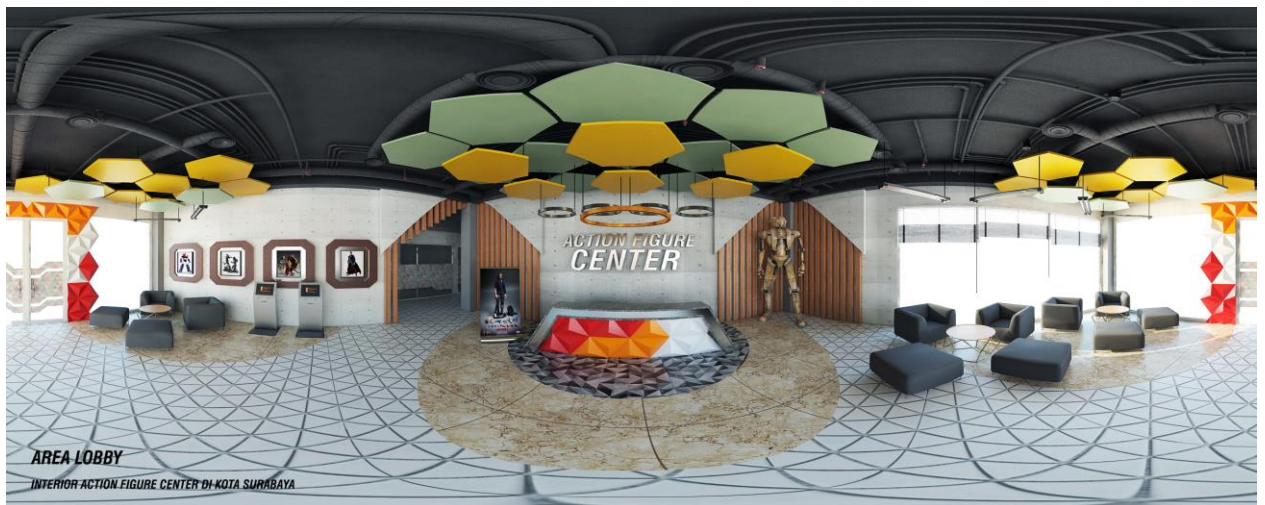
Gambar 149. Material Keramik *Tile texture*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

M. Hasil dan Penerapan *Area Lobby*





Gambar 150. *Layout, Lantai, Ceiling, Furniture Lobby*
Perencanaan Interior Action Figure Center di kota Surabaya



Gambar 151. Hasil desain Area *Lobby*



Gambar 152. Hasil desain Area *Lobby*

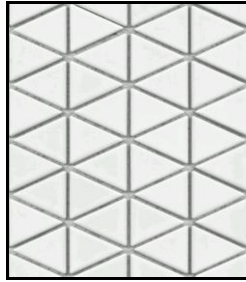
1. Pada bagian *ceiling* sengaja di ekspos dan di *finishing* warna hitam agar terlihat pipa mekanikal elektrik maupun pipa penghawaan yang berguna untuk menampilkan material *ABS Plastic* berwarna *Green Tosca* dan *Yellow Colour* terlihat lebih fokus. Penataan *lighting* pada bagian *Lobby* sengaja di tata secara radikal agar dapat menambah suasana tampak unik sesuai dengan konsep perencanaan. Berikut tipe-tipe *lighting* yang diaplikasikan :

- *Spot Lamp* , Master LED 24 watt tipe (*Spotlight 562443186*) Ex. Philips.

2. Pada bagian dinding menggunakan material *GRC* ekspos yang di *finishing* khusus berwarna *Grey Colour* dan beberapa spot dinding hanya di cat menggunakan Ex. *Dulux* berwarna *Grey Colour* diaplikasikan sesuai konsep perencanaan. Pola dan bentuk tambahan diaplikasikan pada dinding menggunakan material *ABS Plastic* agar dapat menambah suasana ruangan.

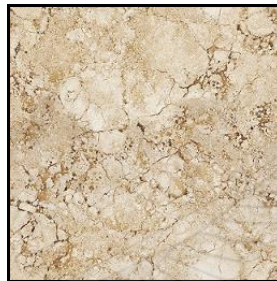
3. Pada bagian lantai menampilkan desain yang berbentuk unik diaplikasikan menggunakan beberapa material yang menghasilkan suasana tampak elegan dan mendukung elemen-elemen yang lainnya. Berikut tipe-tipe lantai yang diaplikasikan :

- Keramik *Tile White colour KW-A 60 x 60 cm* Ex. Platinum



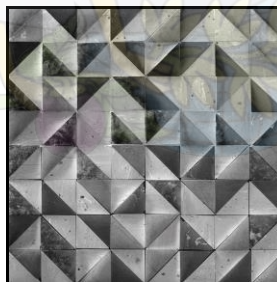
Gambar 153. Material Keramik *Tile*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

- Marmer *Brown colour* kilap ESP 60 x 60 cm Ex. Solomarmer



Gambar 154. Material Marmer
(Sumber : <http://solomarmer.co.id/>, 2016)

- Keramik *Tile* Motif *Black colour* KW-A 60 x 60 cm Ex. Platinum



Gambar 155. Material Keramik *Tile* motif *Black*
(Sumber : http://www.platinumceramics.com/product_detail/en/platinum/floor_tile, 2016)

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya merupakan sebuah perencanaan tempat komersil yang memfasilitasi kegiatan penjualan dibidang produk *action figure*. Perencanaan ini dibuat dengan upaya memberikan wadah bagi komunitas yang sudah berkembang pesat maupun pencinta *action figure* itu sendiri. *Action Figure Center* ini terdapat beberapa fasilitas yaitu *Desainer, Office, Workshop, Studio, Hall, Lobby* dan *Store*.

Action Figure Center ini mengusung tema *Heroes of Surabaya* yang mempunyai makna untuk mengenang jasa para pahlawan Surabaya terutama pada tokoh Bung Tomo. Beberapa aspek diambil dari karakter Bung Tomo yang dimplementasikan kedalam desain perencanaan. Tema ini diaplikasikan dengan menggunakan gaya kontemporer yang berarti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. Suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi *tren* pada tahun-tahun terakhir.

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya menampilkan sebuah ide perencanaan baru dan unik untuk menghasilkan karya yang lebih

inovatif dan kreatif guna untuk memberikan tampilan berbeda dari karya-karya sebelumnya yaitu dengan mengeksplorasi bahan *ABS Plastic* sebagai material *action figure* menjadi sebuah bahan dan material untuk elemen pembentuk ruang, pengisi ruang, dan dekoratif interior dikemas dalam tema *Heroes of Surabaya* yang divisualkan dengan menggunakan gaya kontemporer.

B. Saran

Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengunjung dan pengelola. Bila perencanaan ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak:

1. Memulai, mempertahankan, dan mengembangkan inovasi terhadap produk lokal *action figure*, agar masyarakat bangga dengan produk lokal negeri sendiri.
2. Dengan adanya fasilitas ini sebaiknya dilakukan berbagai publikasi dan pelatihan yang lebih *intens* agar masyarakat tahu dan lebih tertarik pada produk lokal *action figure*.
3. Mulailah untuk mencintai produk dalam negeri yang tak kalah nikmat dengan produk luar. Karena dengan membeli produk dalam negeri, akan membantu perkembangan kualitas dan kuantitas dari produk itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku direktori Pariwisata Surabaya. 2011. Dinas kebudayaan dan pariwisata Surabaya Jurnal Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. Jakarta.
- Dharmawan Cherry. 2010. Kriteria desain fasilitas kerja studio perancangan Program Studi Desain Interior Unikom. Bandung : Majalah Ilmiah Unikom Bidang Desain vol 9. No.1.
- Edi Tri S., Sunarmi, Ahmad Fajar A., 2002. Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior
Public, (Surakarta: UNS Press, cetakan 1, Edisi 1).
- Eko Nurmianto, 1998. Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya (Jakarta : Guna Widya)
- Francis D.K Ching. 1996. Ilustrasi Desain Interior, Jakarta: Erlangga.
- Pamudji Suptandar. 1999. Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta.
- Rizky Zaelani, 1999. Perkembangan Seni Kontemporer di Indonesia (Yogyakarta: Kanisius).
- Sunarmi. 2001. Buku Ajar: Ergonomi dan Aplikasinya pada Kriya, Surakarta: Program Studi Kriya Seni. Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Sunarmi, 2008. Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta).
- Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, 1988. KBBI, Jakarta: Balai Pustaka.

Sumber Internet :

Action Figure Universe Collector-ActionFigures.com (2010),
(<http://www.collector-actionfigures.com/dash/universe/main/>) 3 september 2015, 08.25 WIB.

Agus Tinus Lis Indrianto, *Tourism and Hospitality management*,
(<http://ihtb.uc.ac.id/ihtb-people/full-time-lecturer/agoes-tinus-lis-i-s-s-m-tourism/>) Universitas Ciputra, 25 agustus 2015, 13.00 WIB.

By Stefanus Widi, TEKNOLOGI INFORMASI Surabaya, (<http://news.Indonesia.kreatif.net/forward-factory-lahan-industri-kreatif-di-surabaya/>) 08 Jan 2016, 17.00 WIB.

Darima, wilners. Makalah Eksplorasi,
(https://www.academia.edu/7893055/MAKALAH_EKSPLORASI) sabtu, 5 maret 2016, 08.00 WIB.

Dr. Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi No.56, (http://biokristi.sabda.org/edisi_biokristi/biokristino56oktober2010) Oktober 2015, 13.15 WIB.

Febian Pratama Revondya, *Street Art Gallery*,
(<http://ejournal.uajy.ac.id/2223/2/1TA12504>.) 20 Maret 2015, 11.45 WIB.

Freddy H. Istanto. Pengaruh Kebudayaan Kontemporer dalam Perancangan Arsitektur. Universitas Kristen Petra 2008.
(http://puslit2.petra.ac.id/harvester/content.php?repoid=88&meta=oai_dc&page0). 20 Maret 2015, 11.45 WIB.

Jurnal “Pengadaan Barang/jasa Pemerintah secara Elektronik di Lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif” 2009,
(<http://www.djpp.kemenkumham.go.id/arsip/bn/2012/bn39-2012.htm>) 28 September 2015, 19.00 WIB.

Jurnal Ir. Suparwoko, MURP Ph.D. Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai penggerak Industri Pariwisata Kabupaten Purworejo,
(<http://www.mediapustaka.com/2014/11/maka-lah-pengembangan-ekonomi-kreatif.html>) 23 Juni 2016, 15.05 WIB.

Krisna, Dewi. Mengenal Jenis-jenis Plastik. *Chemistry Central of Science*.
(<https://bisakimia.com/2013/01/03/mengenal-jenis-jenis-plastik/>) 3 Januari 2016, 20.00 WIB.

Lenihan, Nick. (2012). *Action Figure Scales – All You Need to Know*,

([http://www.actionfigurefury.com/collectorsguides/action-figure scales/](http://www.actionfigurefury.com/collectorsguides/action-figure%20scales/)) 16 Maret 2016, 13.00 WIB.

Novriyadi, KAFI komunitasnya Action Figure. (<http://www.tnol.co.id/komunitas/minat/9764-kafi-komunitasnya-action-figure.html>) Sabtu, 25 Juni 2016, 16.00 WIB.

Obed Bima Wicandra, Departemen Perdagangan RI, (<http://diy.c2olibrary.net/author/obedbima/>) Juni 2016, 12.15 WIB.

Snider, Brandon T. (2011). *Marvel Avengers : The Ultimate Character Guide*. DK Publishing. (<http://www.amazon.com/DC-Comics-Ultimate-CharacterGuide/dp/0756682614>). Juni 2016, 12.15 WIB.

Suwiyantari, Konsep Interior Kontemporer, (<https://suwiyantari./2015/03/04/konsep-interior-kontemporer/>) 4 maret 2015, 15.45 WIB.

Teguh Wicaksono BBC Indonesia. *London Summit of Leaders. United Europe Award* di London, (http://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2014/04/140416_walikota_risma_penghargaan) 17 April 2016, 12.00 WIB.

Yulistyo Pratomo. Mengutip Pidato Bung Tomo 10 November. (<http://www.merdeka.com/peristiwa/kisah-bung-tomo-radio-pemberontakan-pengobar-semangat-pejuang.html>). Sabtu, 16 November 2016, 10.45 WIB.

Narasumber :

Wawancara kepada ketua komunitas *Action Figure* di Surabaya, *Surabaya Toys Community* bernama Pram Prasetyo umur 35 tahun, profesi pegawai BUMN, alumni Institut Teknologi Sepuluh November 2002. tanggal 5 juni 2015. Jam 15.05 WIB.

Wawancara kepada kriyawan pembuat *Action Figure* di Surabaya, bernama Sigit Pradana A. umur 32 tahun, profesi membuat produk *Action Figure*, tanggal 28 juli 2016. Jam 19.15 WIB.

Wawancara kepada anggota komunitas *Action Figure* di Surabaya, *Surabaya Toys Community* bernama Okkie Wibowo. umur 34 tahun, profesi wirausahawan, tanggal 5 juni 2015. Jam 16.00 WIB.







FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM

12150139

JUDUL GAMBAR

LAYOUT KESELURUHAN

SKALA

1 : 100

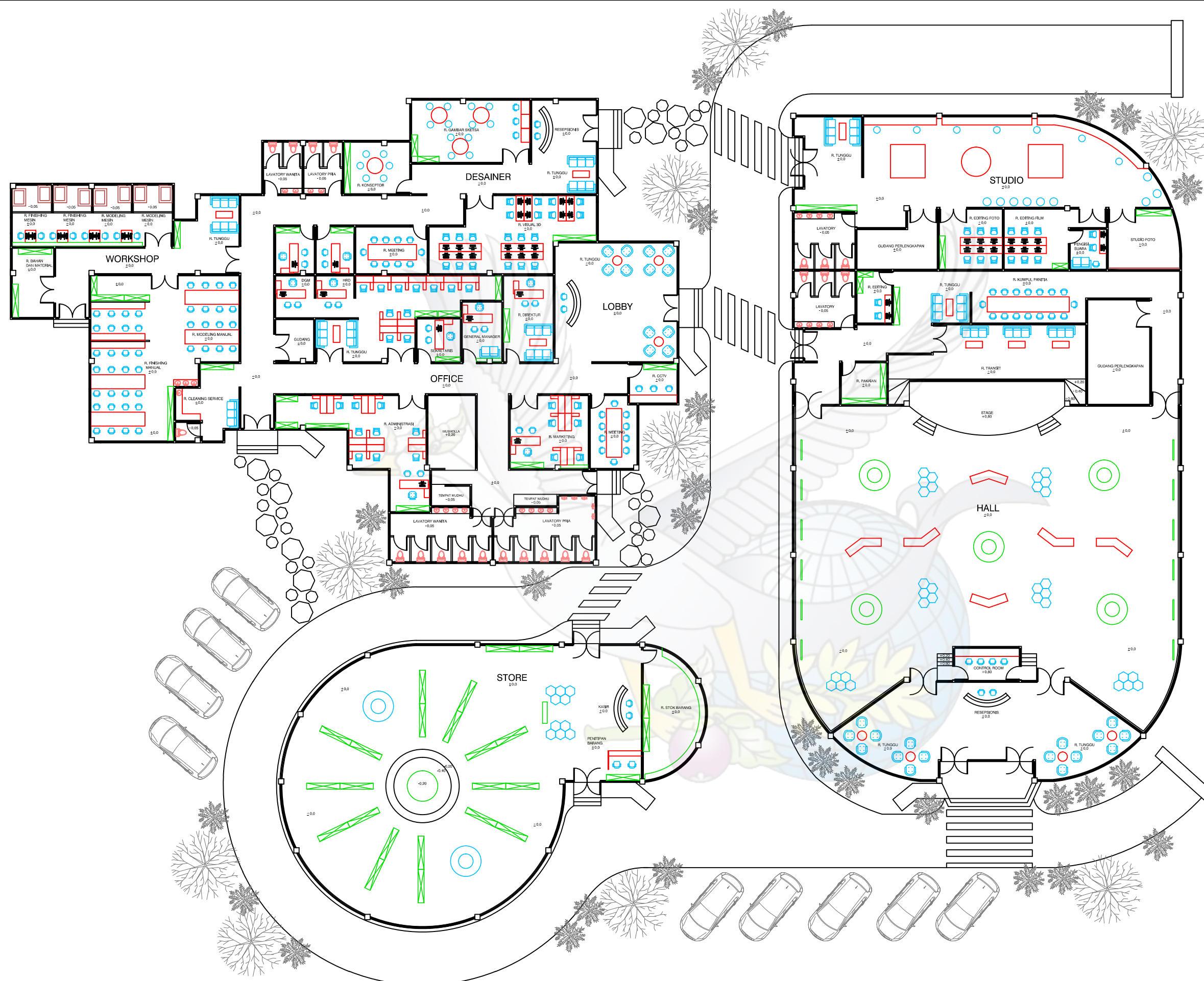
DOSEN PEMBIMBING

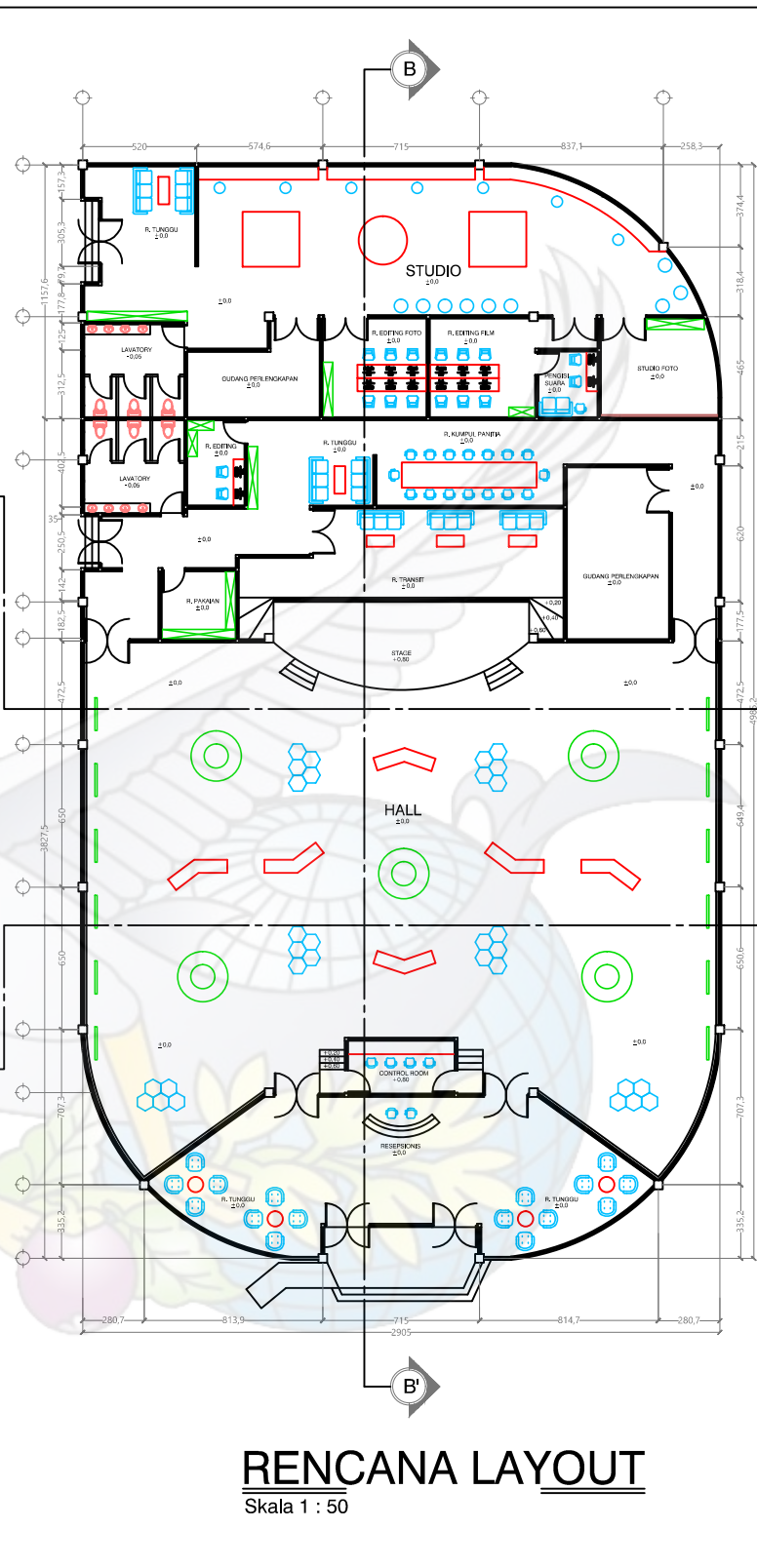
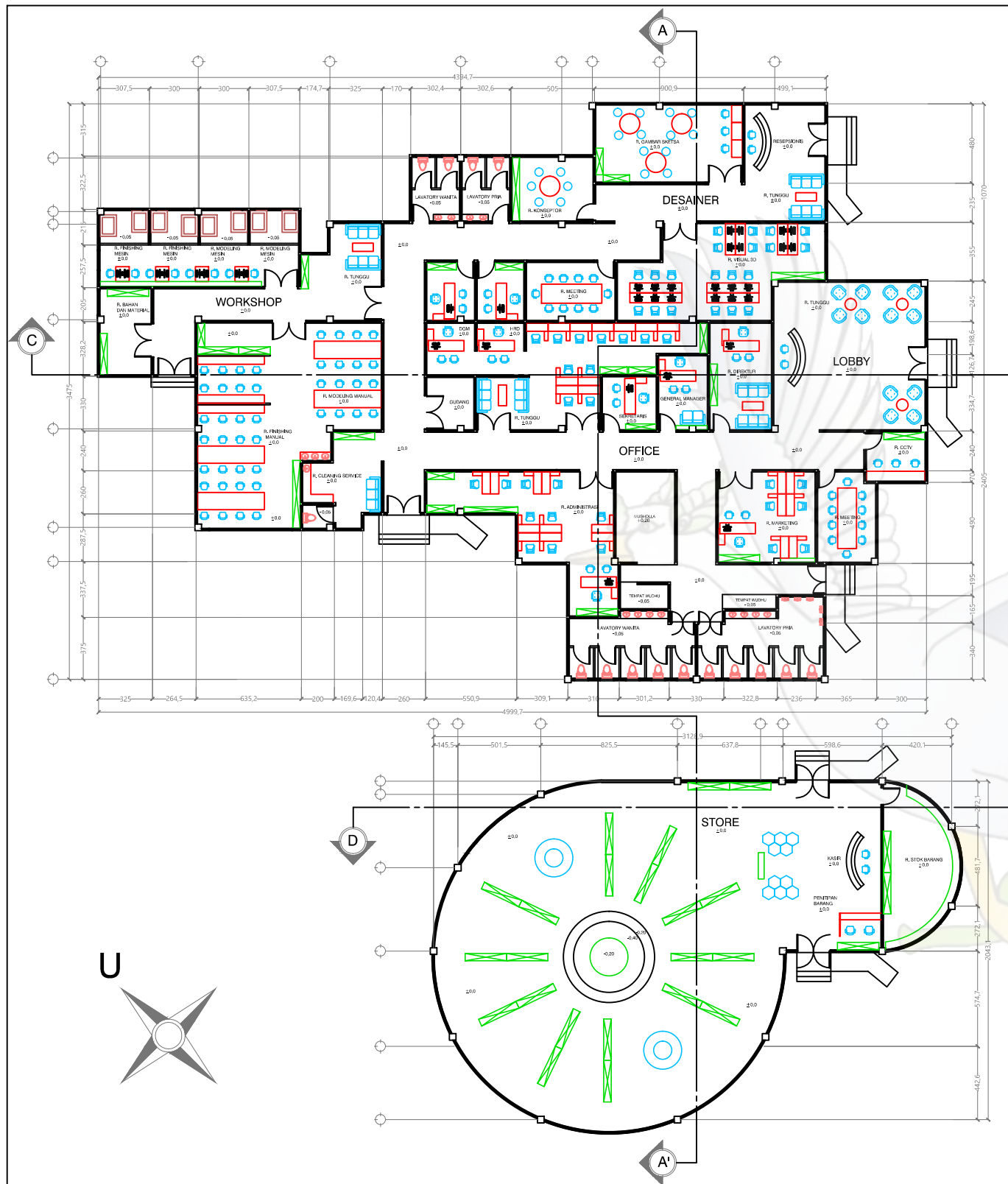
INDARTO S.Sn., M.Sn

NILAI


PARAF

CATATAN

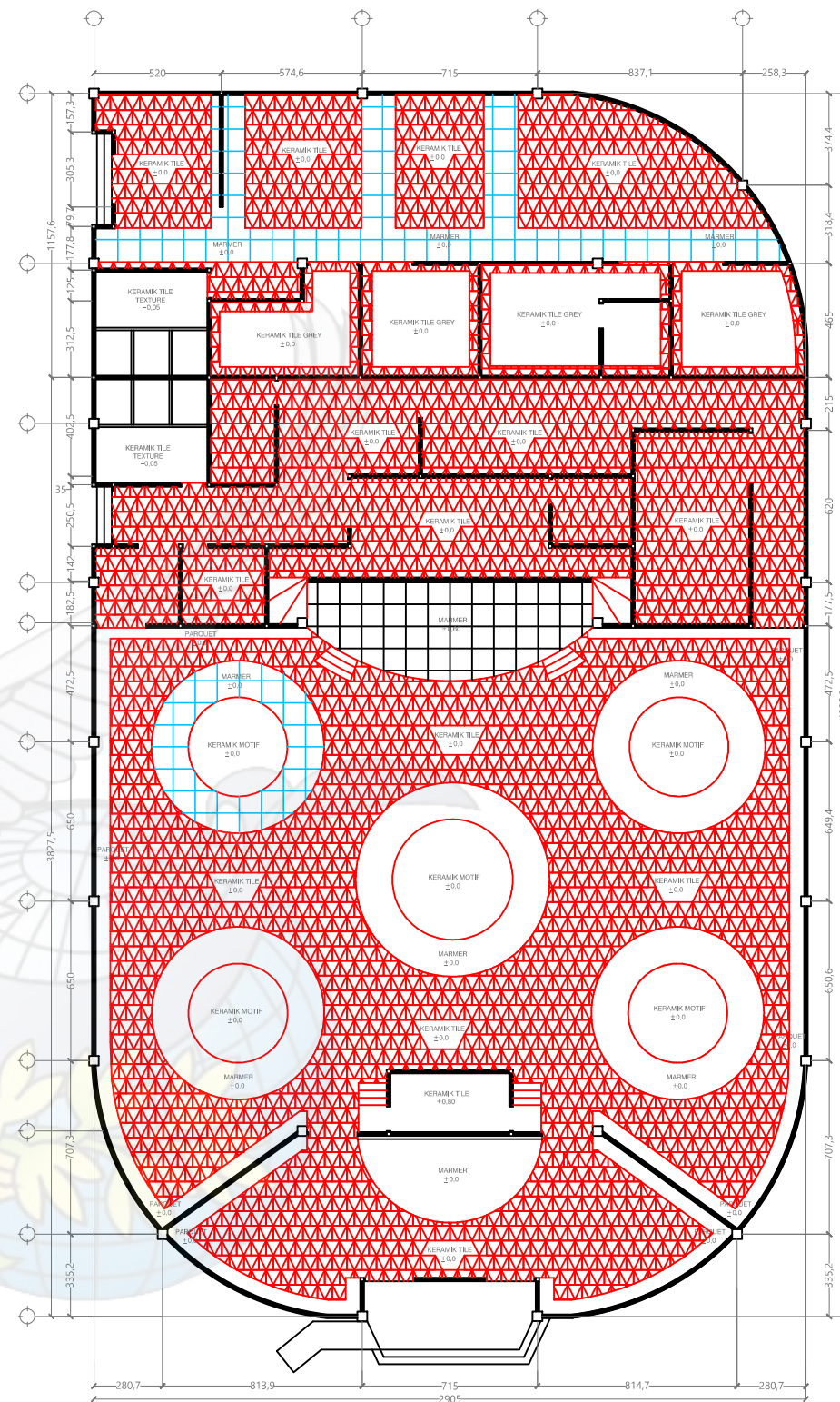
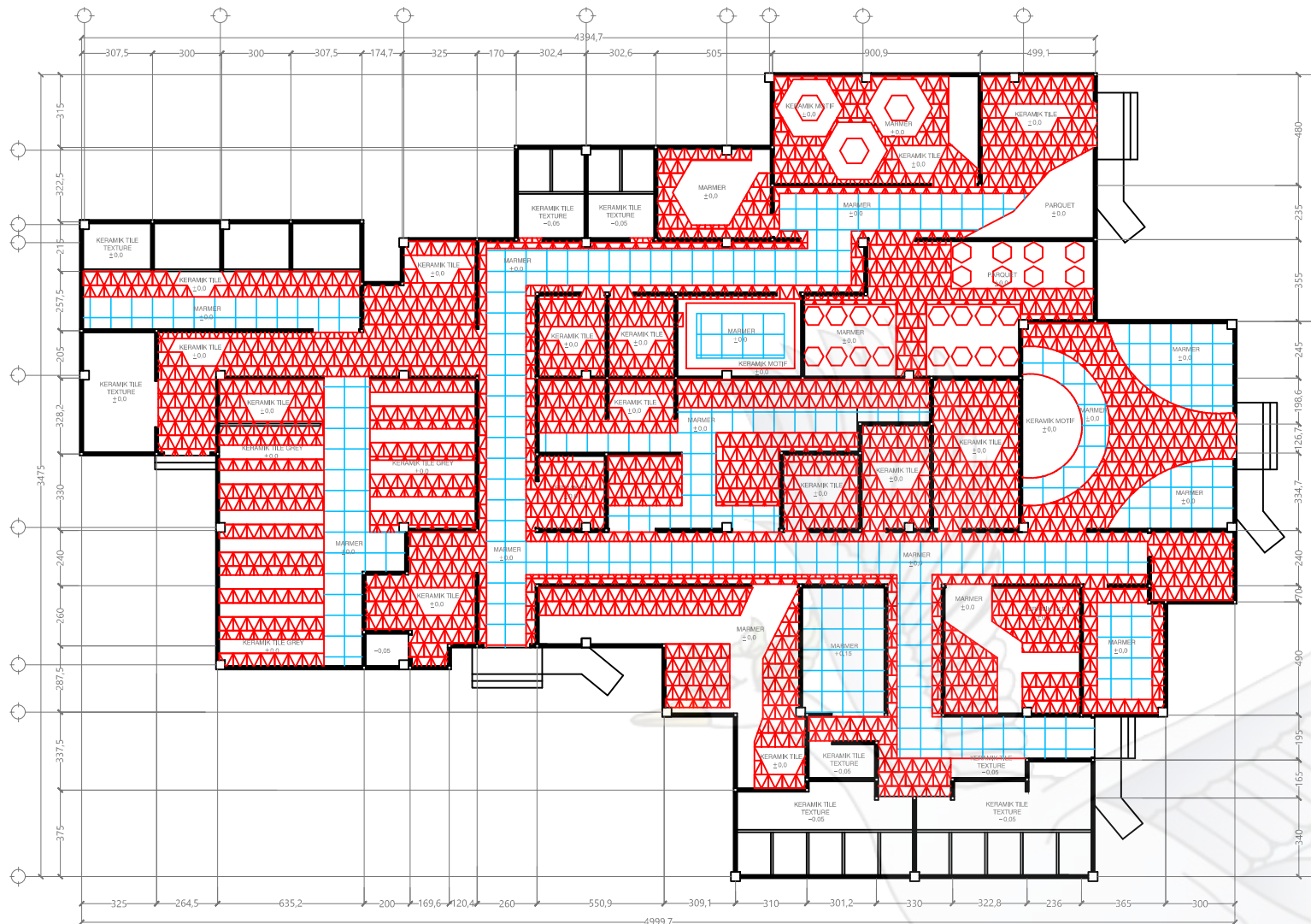




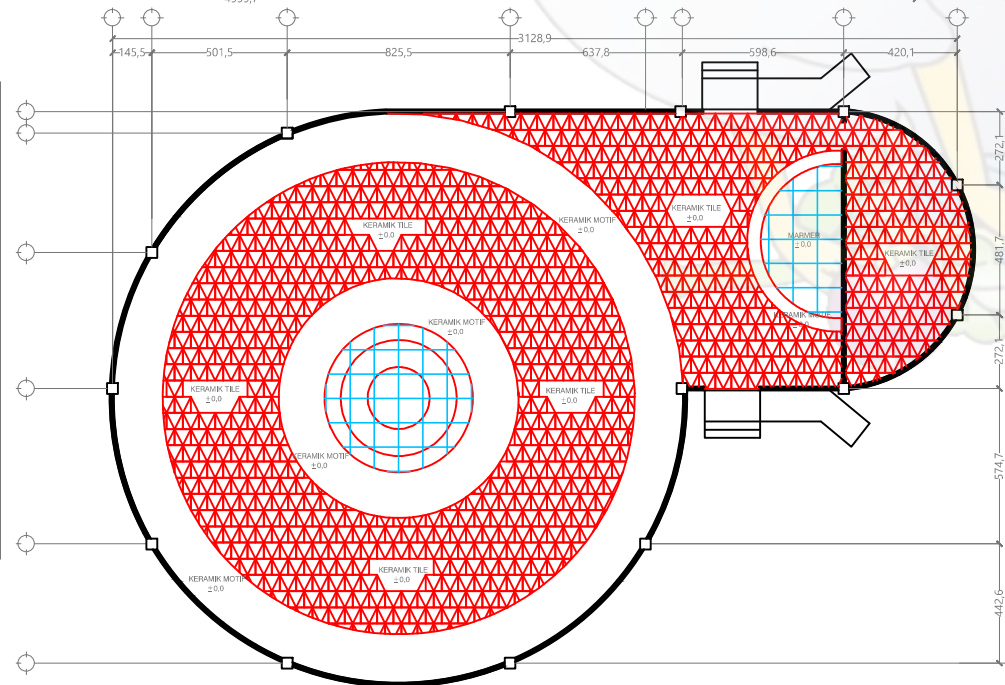
- GEDUNG A :**
- 1. HALL (3827 x 2905 cm)**
- A. RESEPSIONIS**
- Meja Resepsionis (1x Cosum)
 - Meja Tunggu (1x Beal)
- B. AREA HALL**
- Display Produk Khusus (1x Cosum)
 - Meja Display (1x Cosum)
 - Frame Artwork (1x Cosum)
- C. CONTROL ROOM**
- Meja Control (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- D. STAGE**
- E. R. TRANSIT**
- Meja Tunggu (1x Cosum)
 - Sofa (1x Beal)
- F. R. MAKEUP**
- Meja Rias (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- G. R. EDITING**
- Meja (1x Cosum)
 - Rak Buku (1x Cosum)
- H. R. PAKAIAN**
- Lemari pakaian (1x Cosum)
- I. R. KUMPUL PANITIA**
- Meja meeting (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- J. R. TUNGGU**
- Meja Tunggu (1x Cosum)
 - Sofa (1x Beal)
- K. GUDANG PERLENGKAPAN**
- L. LAVATORY**
- 2. STUDIO (1158 x 2905 cm)**
- A. R. TUNGGU**
- Meja Tunggu (1x Cosum)
 - Sofa (1x Beal)
- B. AREA STUDIO**
- Kursi studio (1x Cosum)
 - Meja Diagram (1x Cosum)
 - Kursi Prof (1x Cosum)
- C. STUDIO FOTO**
- Lemari barang (1x Cosum)
- D. R. PENGISI SUARA**
- Meja (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- E. R. EDITING FILM**
- Meja (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- F. R. EDITING FOTO**
- Meja (1x Cosum)
 - Rak Buku (1x Cosum)
- G. GUDANG PERLENGKAPAN**
- H. LAVATORY**
- GEDUNG B :**
- 1. STORE (3129 x 2043 cm)**
- A. AREA DISPAY STORE**
- Display produk (1x Cosum)
 - Display produk khusus (1x Cosum)
 - Cabinet display (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
 - Papan Iklan (1x Cosum)
- B. AREA KASIR**
- Meja Kasir (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- C. AREA PENITIPAN BARANG**
- Meja (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- D. STOK BARANG**
- Lemari barang (1x Cosum)
- GEDUNG C :**
- 1. LOBBY (905 x 930 cm)**
- Meja Lobby (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
- 2. OFFICE (2725 x 1785 cm)**
- A. R. MEETING**
- Meja meeting (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- B. R. MARKETING**
- Meja manager (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- C. R. ADMINISTRASI**
- Meja manager (1x Cosum)
 - Meja pegawai (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
 - Rak Buku (1x Cosum)
- D. R. DIREKTUR**
- Meja Direktur (1x Cosum)
 - Meja Tunggu (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
- E. R. GENERAL MANAGER**
- Meja manager (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
 - Kursi (1x Beal)
- F. R. SEKRETARIS**
- Meja sekretaris (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- G. R. DGM DAN HRD**
- Meja manager (1x Cosum)
 - Meja Tunggu (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
- 3. WORKSHOP (1930 x 1715 cm)**
- A. R. FINISHING MANUAL**
- Meja workshop (1x Cosum)
 - Rak produk (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- B. R. MODELING MANUAL**
- Meja workshop (1x Cosum)
 - Rak produk (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- C. R. FINISHING MESIN**
- Printer 3D (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- D. R. MODELING MESIN**
- Meja Komputer (1x Cosum)
 - Printer 3D (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- E. R. BAHAN DAN MATERIAL**
- Lemari barang (1x Cosum)
- F. R. TUNGGU**
- Meja (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
- 4. DESAINER (1905 x 1315 cm)**
- A. RESEPSIONIS**
- Kursi (1x Beal)
 - Meja Resepsionis (1x Cosum)
 - Sofa Tunggu (1x Beal)
- B. R. GAMBAR SKETSA**
- Meja gambar (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- C. R. VISUAL 3D**
- Meja Komputer (1x Cosum)
 - Rak Buku (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- D. R. KONSEPTOR**
- Meja (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- E. R. MEETING**
- Meja meeting (1x Cosum)
 - Kursi (1x Beal)
- 5. R. CCTV (370 x 310 cm)**
- 6. MUSHOLLA (560 x 370 cm)**
- 7. LAVATORY (1550 x 490 cm)**
- 8. R. CLEANING SERVICE (490 x 500 cm)**
- 9. GUDANG (330 x 300 cm)**

	
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA	
NAMA MAHASISWA	
MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI	
NIM	
12150139	
JUDUL GAMBAR	
RENCANA LAYOUT	
SKALA	
1 : 50	
DOSEN PEMBIMBING	
INDARTO S.Sn., M.Sn	
NILAI	PARAF
CATATAN	

RENCANA LAYOUT
Skala 1 : 50



-  Keramik Tile White Colour KW - A 60 x 60 cm Ex. Platinum
-  Keramik Tile Texture Galaxy black and white Colour 30 x 30 cm Ex. Platinum
-  Marmer Brown Colour kilap ESP 90 x 90 cm Ex. Solomarmar
-  Keramik Tile Motif black Colour KW - A 60 x 60 cm Ex. Platinum
-  Parquet Engineered Jati Random SWF 30 x 30 cm Ex. Muziparquet
-  Keramik Tile Grey Colour KW - A 60 x 60 cm Ex. Platinum
-  Keramik Tile Texture Galaxy black Colour 30 x 30 cm Ex. Platinum



RENCANA LANTAI

Skala 1 : 50



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE
CENTER DI KOTA SURABAYA

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM

12150139

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI

SKALA

1 : 50

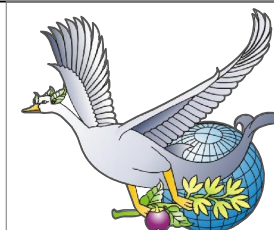
DOSEN PEMBIMBING

INDARTO S.Sn., M.Sn

NILAI

PARAF

CATATAN



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE
CENTER DI KOTA SURABAYA

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM

12150139

JUDUL GAMBAR

RENCANA CEILING

SKALA

1 : 50

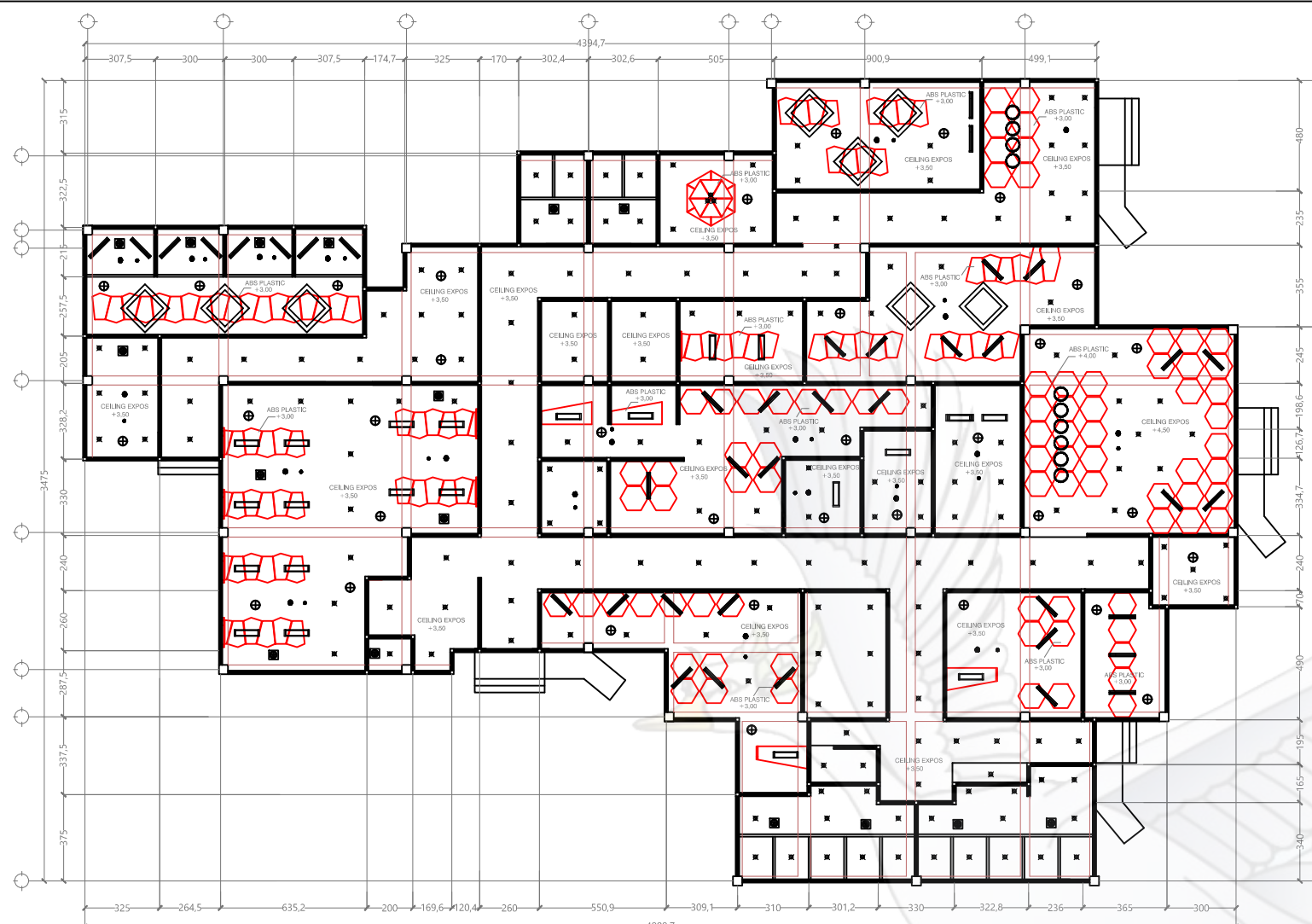
DOSEN PEMBIMBING

INDARTO S.Sn., M.Sn

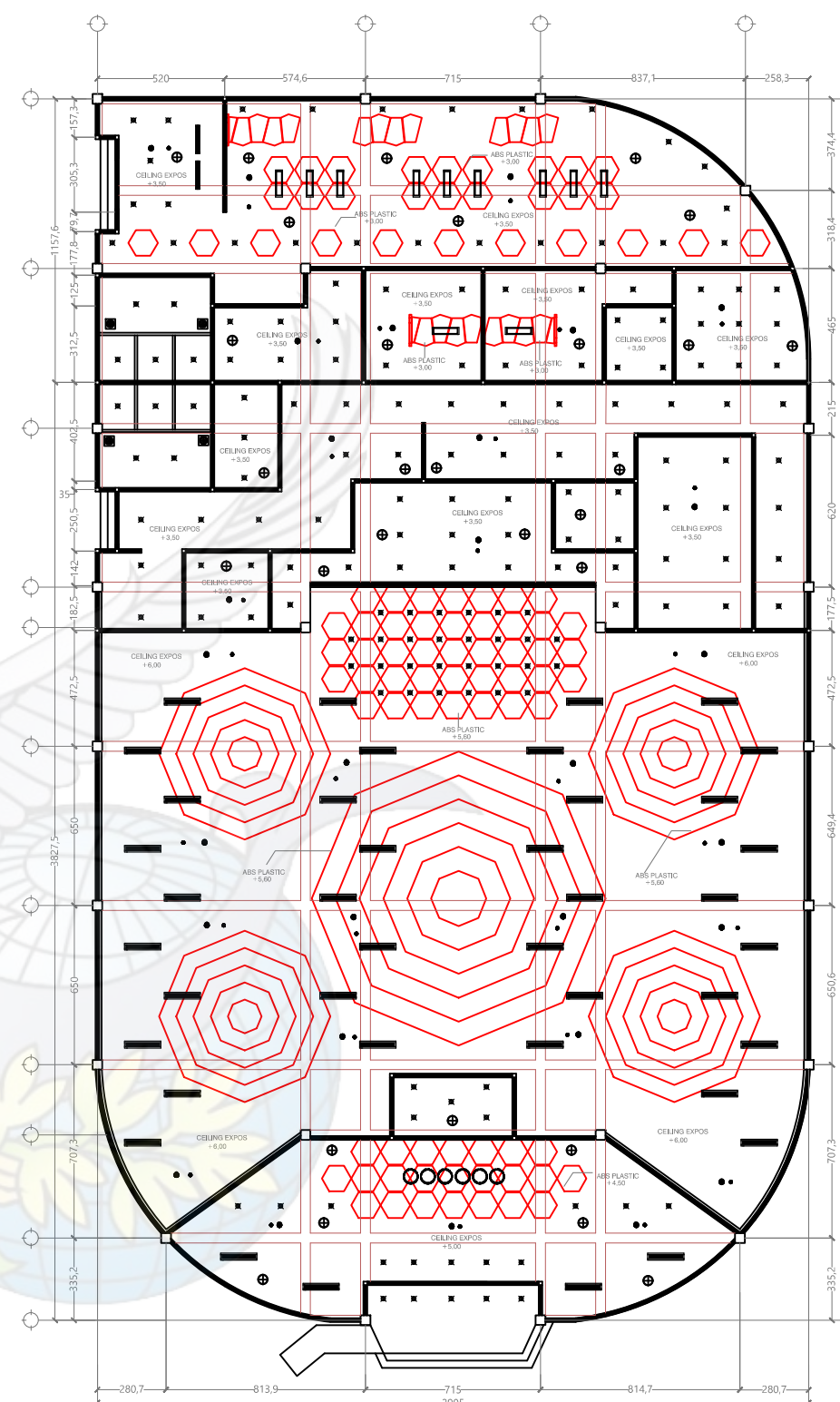
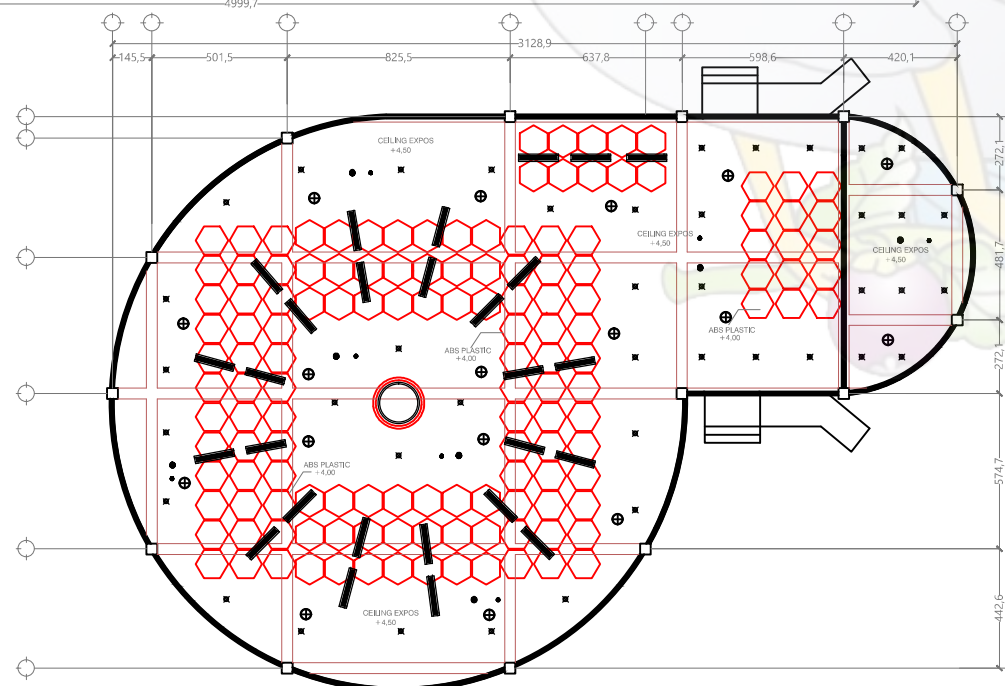
NILAI

PARAF

CATATAN

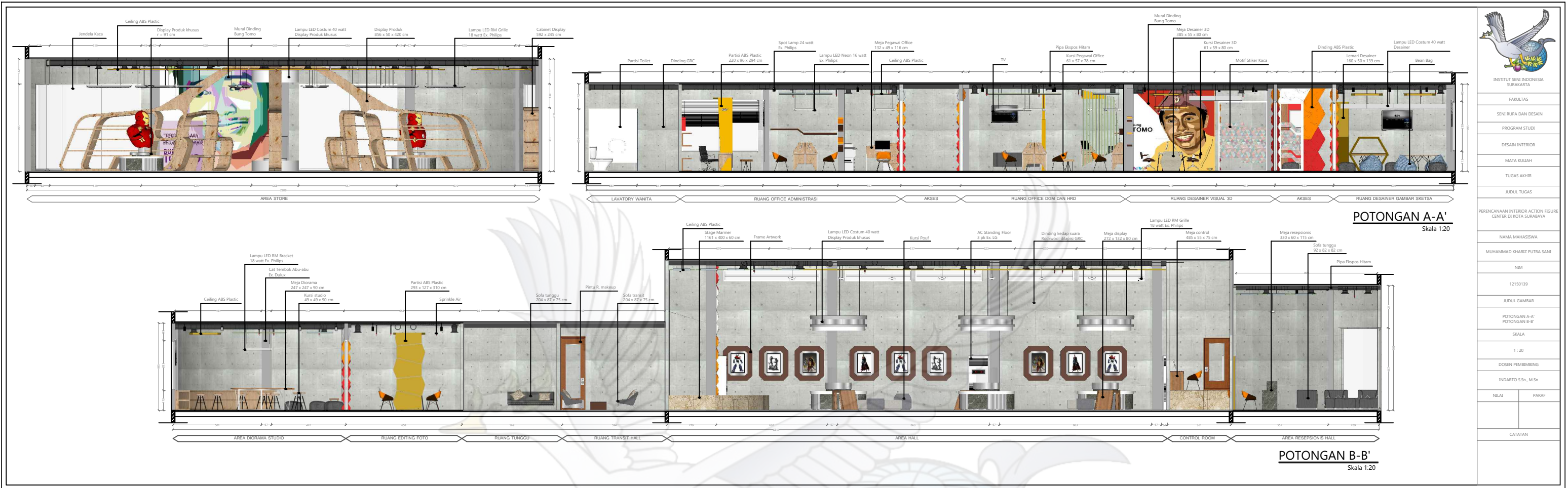



- Lampu LED Costum 40 watt Ex. Philips
- Lampu LED RM Bracket 18 watt Ex. Philips
- Lampu LED Neon 16 watt Ex. Philips
- Spot Lamp Master LED 24 watt Ex. Philips
- Lampu LED RM Grille Outbow 18 watt Ex. Philips
- Lampu LED Costum 20 watt Ex. Philips
- Sprinkler Pendant Type Ex. GM Proteksindo
- Smoke Detector F.A. System Ex. GM Proteksindo
- Exhaust Fan FV-20TGU3 Ex. Panasonic
- AC Cassette LG LTC-186ELE Ex. LG

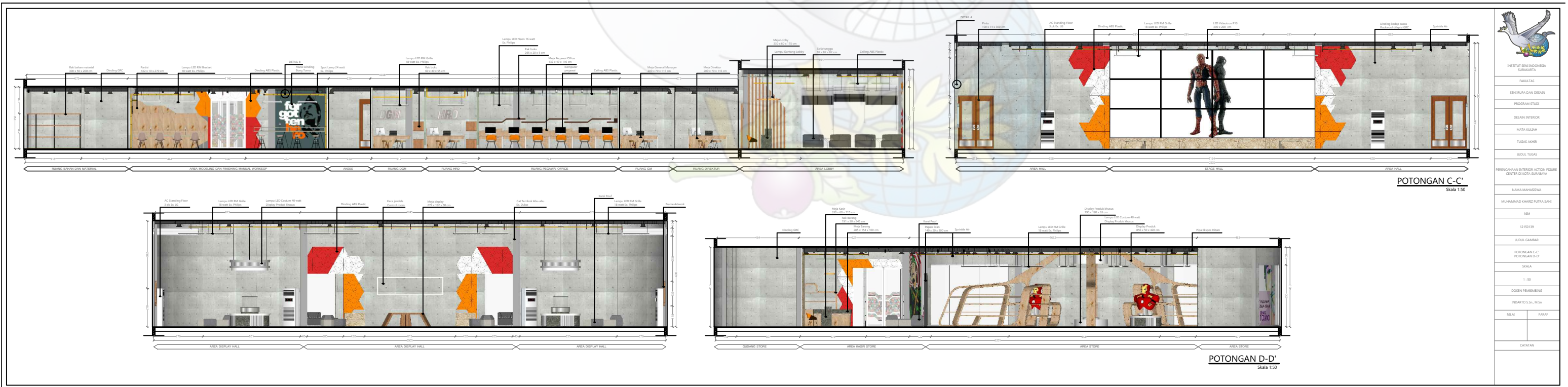


RENCANA CEILING

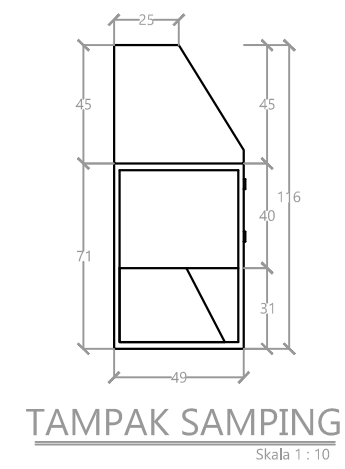
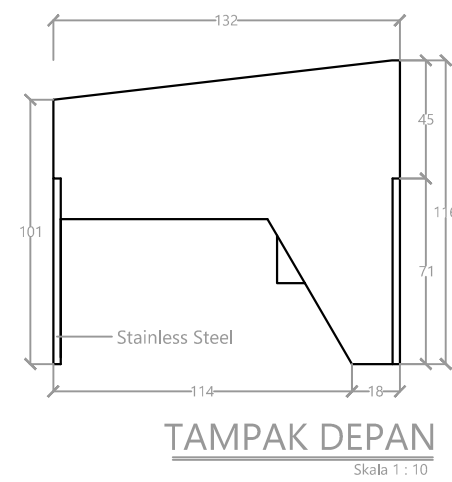
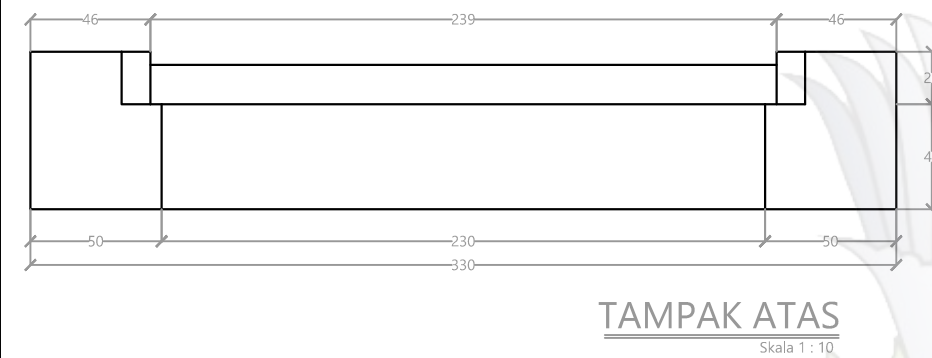
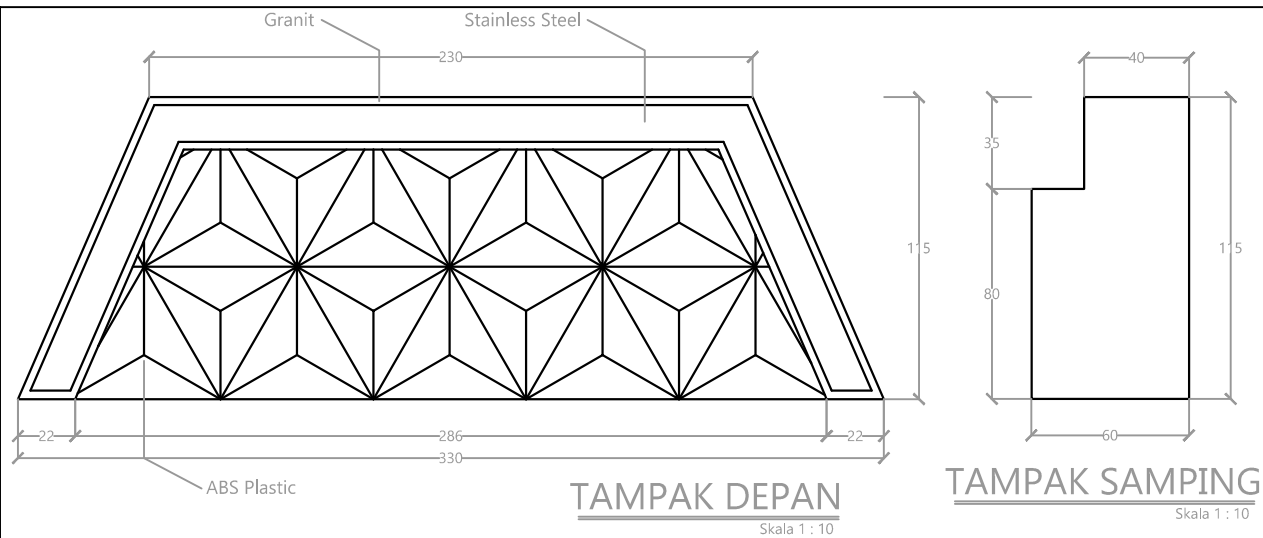
Skala 1 : 50



	
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA	
NAMA MAHASISWA	
MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI	
NIM	
12150139	
JUDUL GAMBAR	
POTONGAN A-A' POTONGAN B-B'	
SKALA	
1 : 20	
DOSEN PEMBIMBING	
INDARTO S.Si., M.Si	
NILAI	PADAT
CATATAN	



	
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA	
NAMA MAHASISWA	
MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI	
NIM	
12150139	
JUDUL GAMBAR	
POTONGAN C-C' POTONGAN D-D'	
SKALA	
1 : 50	
DOSEN PEMBIMBING	
INDARTO S.Si., M.Si	
NILAI	PADAT
CATATAN	



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE
CENTER DI KOTA SURABAYA

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM

12150139

JUDUL GAMBAR

MEBEL TERPILIH

SKALA

1 : 10

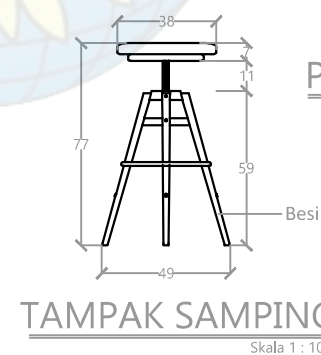
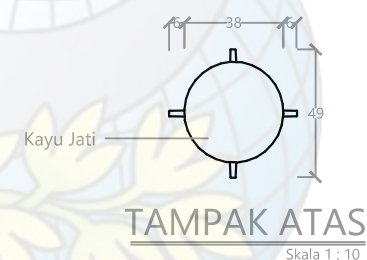
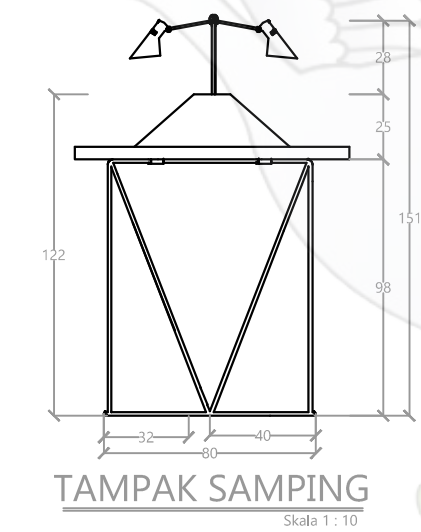
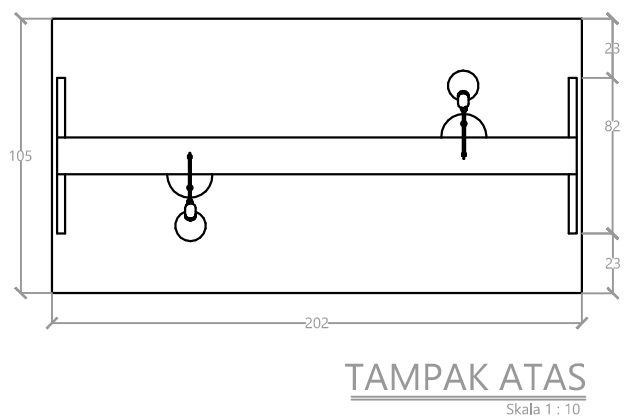
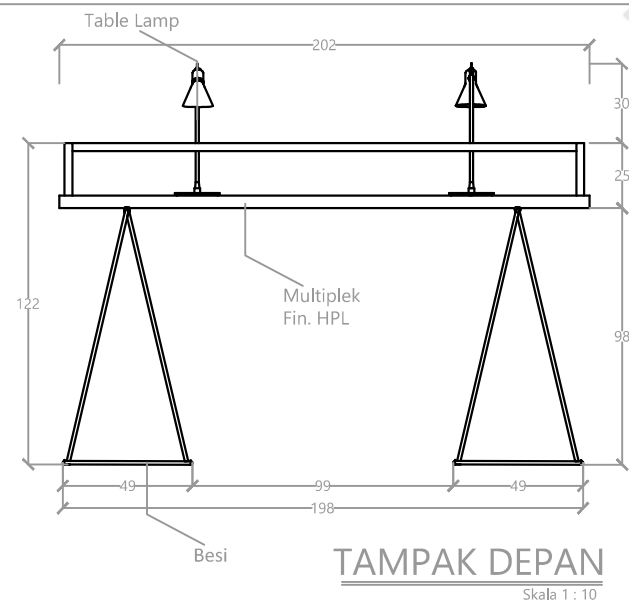
DOSEN PEMBIMBING

INDARTO S.Sn., M.Sn

NILAI

PARAF

CATATAN

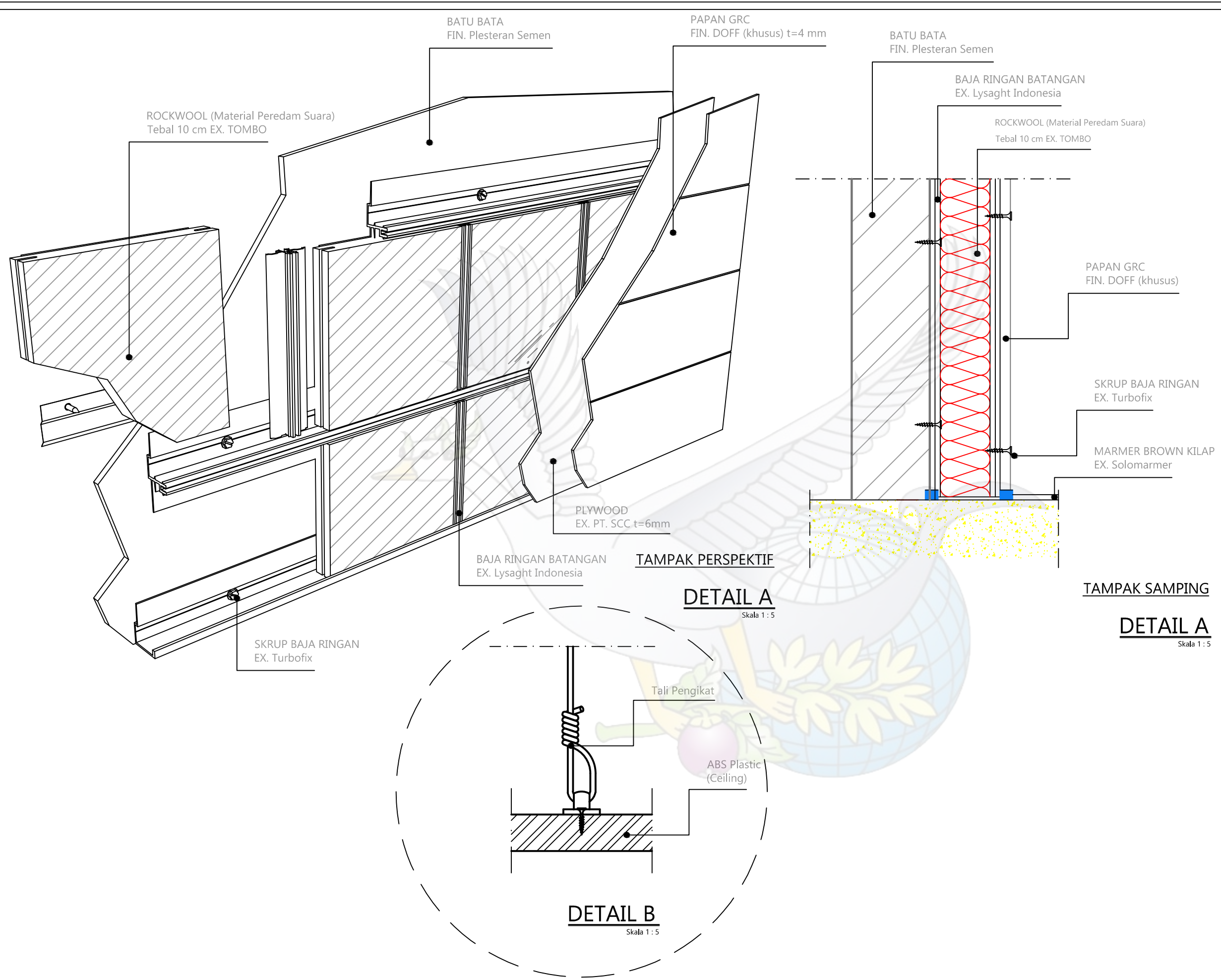



KURSI WORKSHOP

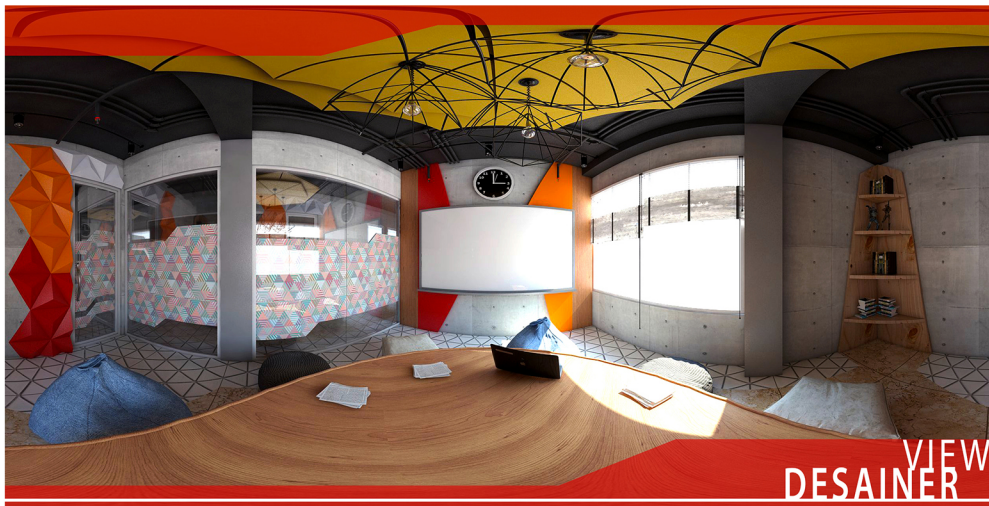
Skala 1 : 10

MEJA WORKSHOP

Skala 1 : 10



	
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	
FAKULTAS	
SENI RUPA DAN DESAIN	
PROGRAM STUDI	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE CENTER DI KOTA SURABAYA	
NAMA MAHASISWA	
MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI	
NIM	
12150139	
JUDUL GAMBAR	
DETAIL KONSTRUKSI	
SKALA	
1 : 5	
DOSEN PEMBIMBING	
INDARTO S.Sn., M.Sn	
NILAI	PARAF
CATATAN	



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

FAKULTAS

SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

PERENCANAAN INTERIOR ACTION FIGURE
CENTER DI KOTA SURABAYA

NAMA MAHASISWA

MUHAMMAD KHARIZ PUTRA SANI

NIM

12150139

JUDUL GAMBAR

PERSPSEKTIF 3D

SKALA

DOSEN PEMBIMBING

INDARTO S.Sn., M.Sn

NILAI

PARAF

CATATAN